X-CUP

2006 Oct.
no.4

●X-COMIC 同人誌 ●X-COSPLAY 角色扮裝 ●X-ART 攝影裝置藝術家 ●X-TOY 玩藝紙達人 ●X-PLAN 設計超連結計

異想虛擬世界 打造幻像樂園

台灣漫畫推手 阿推

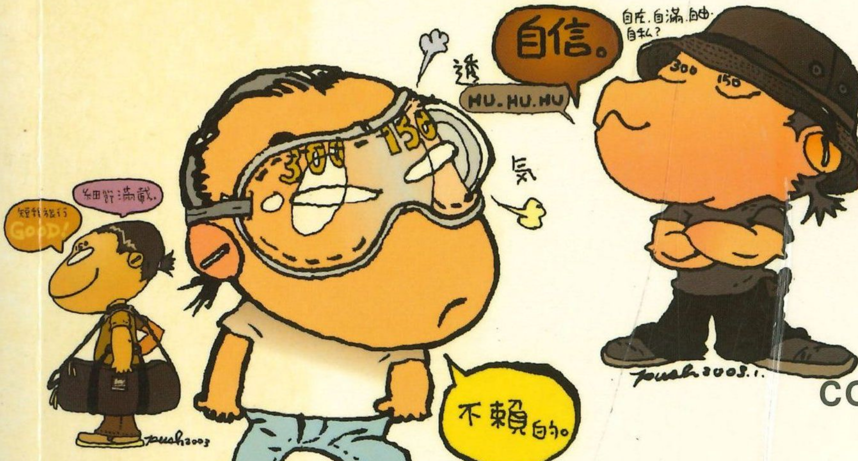
燃燒吧！同人誌 漫畫 小說 商品

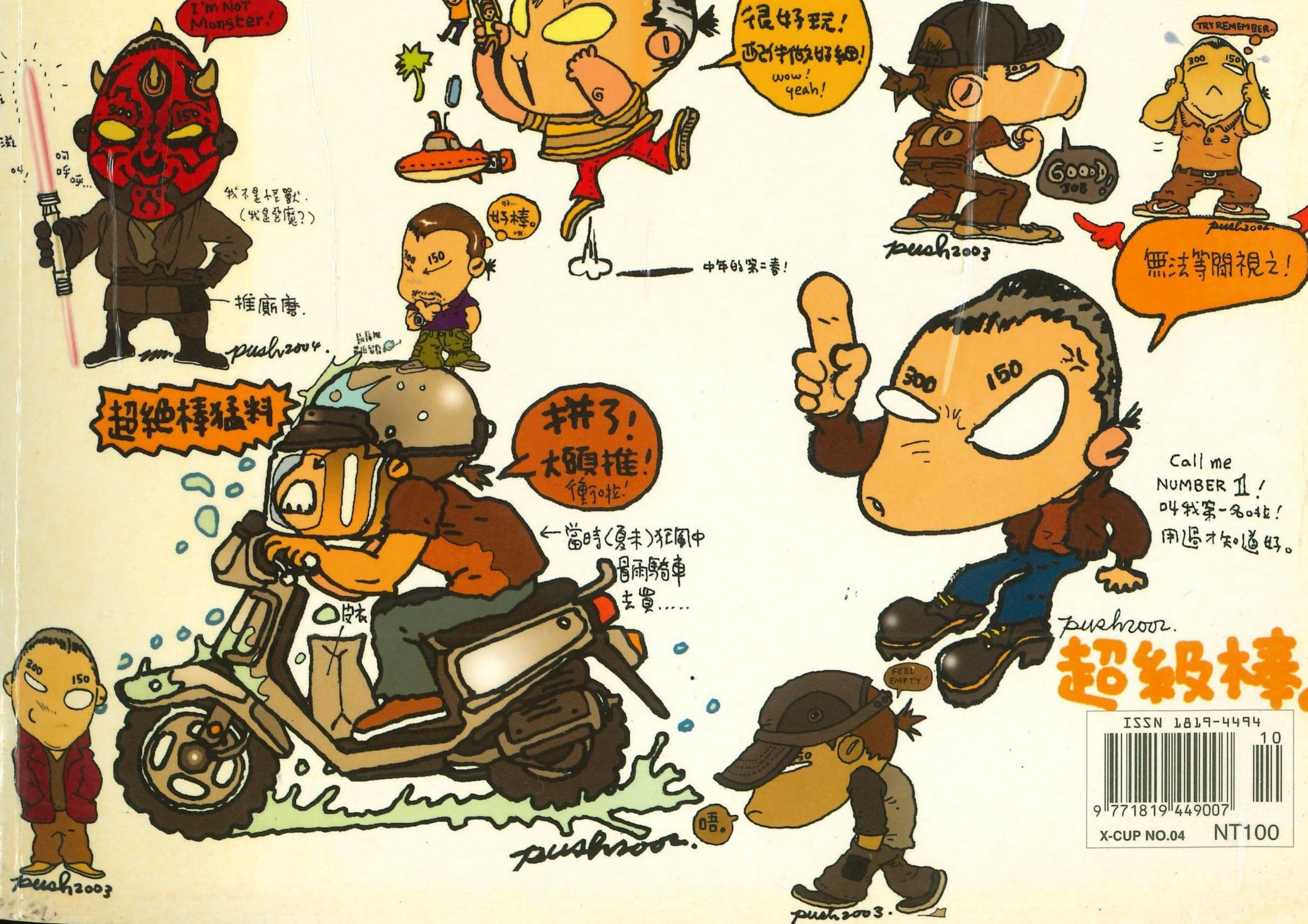
COSPLAY全記錄 角色扮裝的藝術與攝影

騷動靈魂的攝影與裝置

紙藝玩家 紙雕立體書 西班牙公仔

新銳設計師與SONY的超連結





ISSN 1819-4494
X-CUP NO.04 NT100

X-CUP 超大盃 no.4

阿推專訪·同人誌·角色扮裝·攝影裝置藝術家·玩藝紙達人·設計超連結計畫

October 2006

X-CUP

2006 Oct. no.4

●X-COMIC 同人誌 ●X-COSPLAY 角色扮裝 ●X-ART 攝影裝置藝術家 ●X-TOY 玩藝紙達人 ●X-PLAN 設計超連結計

異想虛擬世界 打造幻像樂園

台灣漫畫推手 阿推

燃燒吧！同人誌 漫畫 小說 商品

COSPLAY全記錄 角色扮裝的藝術與攝影

騷動靈魂的攝影與裝置

紙藝玩家 紙雕立體書 西班牙公仔

新銳設計師與SONY的超連結

ISSN 1819-4494
9 771819 449007 10
X-CUP NO.04 NT100

XFUNS 非常放肆!!

新　世　紀　的　放　肆　主　義

提供您

無限放肆的法則

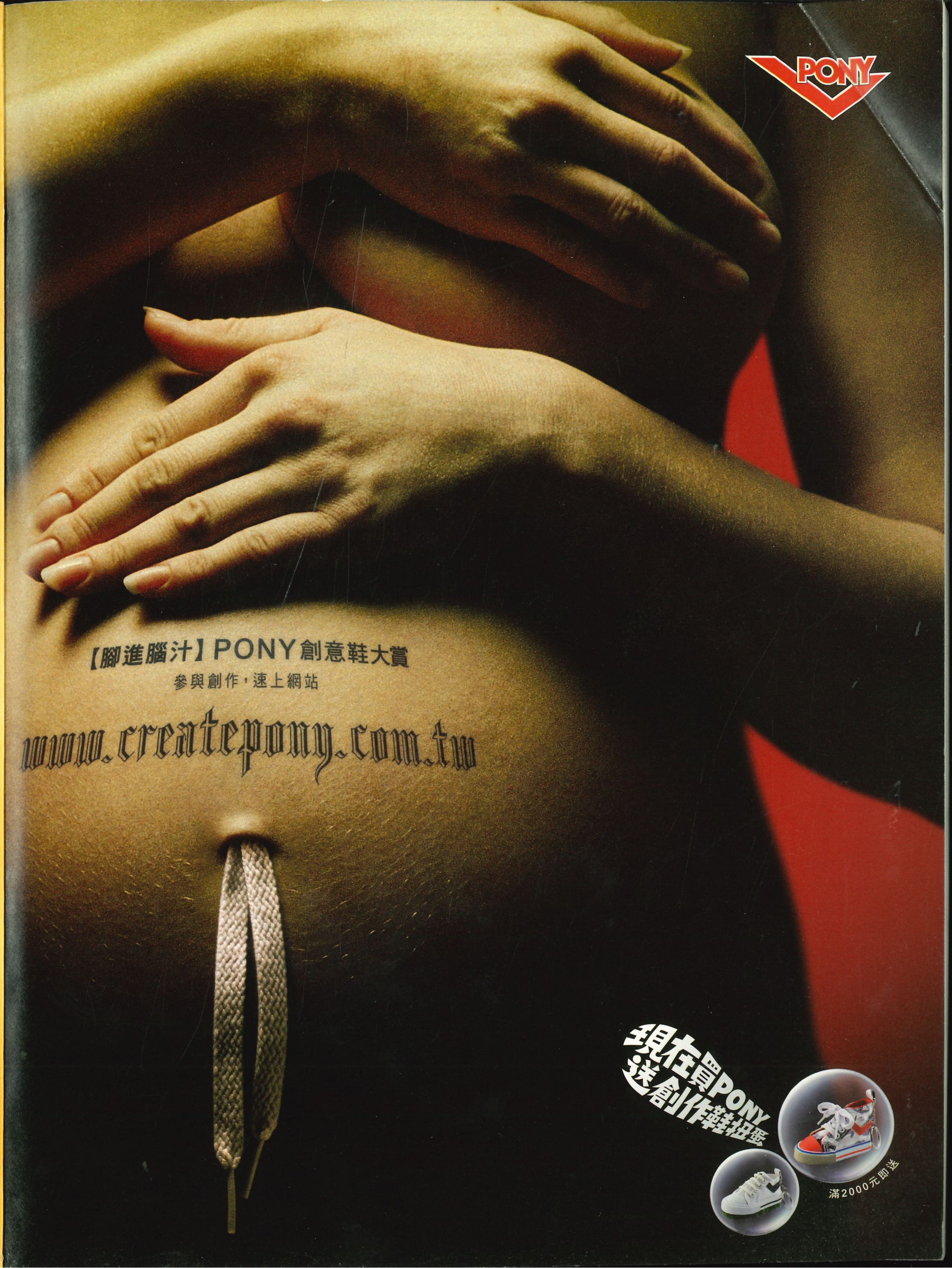
XFUNS = **X**（交叉，互動，凝聚）+ **FUNS**（設計力 + 文化溶匯 + 進化蠕動創意細胞）

一切答案都在這個放肆的法則中！

2002 年創刊的 XFUNS 雙月刊，是台灣第一本關注國際多媒體、視覺設計、創意思考、傑出美學、優秀設計師、獨特設計風…多元嘗試的跨媒體。本刊提供了年輕世代一個全新的世界，更多元、更刺激、更有活力、更有趣、更具創意的溝通方式以達到激勵傑出創意工作者、拓展藝術與設計的面向。2005 年 XFUNS 朝向中英雙語出版，銷售通路遍及亞洲與世界各地。

放肆的報導，一個不漏：

李明道、阿貴、草間彌生 、明和電機、阿推、 奈良美智、林茲電子藝術節、李小鏡、香港新銳設計師、Gary Baseman、Wilbert Das、Stefan Sagmeister、Kristian Russel、Pierre Louis Mascia、 Nawel、Jumpei Kawamura、Furi Furi Company、Cupco! 、Stephen Lau、Nathan Jurevicius、Tim Biskup、 Colin Johnson、Thonik、EXONEMO、Az2lab…等。



ROYAL ELASTICS
THE SEVENTH LETTER

·THE WORLD FAMOUS SEVENTH LETTER CREW STRIKES AGAIN·

LETTERS FIRST
TOKYO · TAIPEI

史上最震撼視覺的國際塗鴉巡迴大展即將噴灑台北街頭!

來自美國L.A的知名街頭塗鴉藝術團體"The Seventh Letter" ，
以其獨特的塗鴉風格混合街頭文化而聞名世界，其作品結合美術創作，
刺青圖騰、平面設計，雕刻及音樂，他們的足跡遍布美國本土及世界各地。
第一次巡迴大展在L.A舉行，有35位藝術家共襄盛舉，特殊之處為每件作品皆含有一個英文字母，將所有作品並列時即出現一個主要訊息：

T.H.E. W.O.R.L.D. F.A.M.O.U.S. S.E.V.E.N.T.H. L.E.T.T.E.R. C.R.E.W. **S.T.R.I.K.E.S. A.G.A.I.N.**

第二次巡迴大展選定亞洲兩大城市舉行-東京及台北，10/19-21在東京涉谷，10/25在台北華山藝文中心
本次將有 20位來自The Seventh Letter Crew的塗鴉大師以及其43件作品首度來台公開展出!

展覽日期;2006. 10. 25(三)3PM-8PM(僅此一次)
展覽地點:台北華山文化區中A4區
洽詢電話:(02)8751-3795

CHAZ BOJORQUEZ, VENEM FATE, MISTER CARTOON, MICHAEL "WISE" DELAHAUT, KENTON PARKER, VICTOR "REYES" CHAPA, JERSEY JOE, CHUNK, STORMIE MILLS, AARON HORKEY, EARSNOT, MQISM, SHEPARD FAIREY, CHRIS GARVER, SP ONE, SEAK, SABER REVOK, PUSHER, DAIM, RETNA, KRUSH, FINN PHYN, EWOK, TOTEM2, JASON "BLES" KUNDELL, NORM, AMANDALYNN, ZESER, MIDZT, SEVER, THE GRIME, SLICK, HENSE, ALEXIS ROSS, WANTO, SECT, BARRY MCGEE, THE MAC, PERSUE, DOZE GREEN, ERIC HAZE, BATES, CEAZE, RON ENGLISH, DAME, ASKEW, PYSANO

LETTERS FIRST
TOKYO · TAIPEI

ROYAL ELASTICS
The Seventh Letter 國際塗鴉巡迴大展

ROYAL ELASTICS 即將在 10 月 25 日於台北華山藝文中心舉辦「Letters First」國際塗鴉巡迴大展，邀請來自美國洛杉磯著名的 The Seventh Letter 塗鴉團體帶著他們的最新作品現身台北。這一次的巡迴展在亞洲地區只選定兩個大城市舉辦 一東京及台北。在台北的展覽日期僅有 10 月 25 日一天，喜好街頭塗鴉藝術的朋友們切莫錯過這一次難得的機會。

The Seventh Letter 塗鴉團體是由一群對街頭文化與藝術創作有著深厚淵源的藝術家們所組成的，成員來自各個不同領域，包括紋身、平面設計、美術創作雕刻與音樂領域等之創作人士。這個成員超過半百位著名塗鴉大師的創作團隊，以其獨特成熟的街頭塗鴉風格與技巧聞名全世界，活動觸角更延伸至世界各地：紐約、舊金山、亞特蘭大、倫敦、巴黎、米蘭、科倫、東京與曼谷，都曾是他們揮灑熱情與街頭意象的城市。這一次大展，有來自團裡的 20 位成員，以及 43 件作品參與，這展覽的特殊之處在於每一件作品皆隱含著一個英文字母，作為創作的靈感來源。這一次即將來台北的成員則包括有 Mister Cartoon，Saber，Revok，Pusher，Sever，Chaz Bojorquez，Kenton Parker，Jersey Joe，Krush，Finn，Hense，Stormie Milis 等人，親自上演一場台灣史上前所未有的超振奮感官塗鴉盛會！

The Seventh Letter 藝術家介紹（列舉）

MISTER CARTOON
鼎鼎大名的 Mister Cartoon：最擅長將嘻哈文化融入到其作品中·各大雜誌、專輯封面、MV 背景與紋身藝術都常常可看到他的大作·當然，你也可以在 50 CENT、碧昂斯、阿姆等當紅嘻哈歌手身上看到他的筆跡。

SABER
國際知名傳奇塗鴉藝術家 Saber 最聞名的是在 1997 年於洛杉磯河岸的河堤水泥牆上揮灑他的創作，成為全世界最大的塗鴉藝術品·Saber 在塗鴉藝術上的地位與貢獻可說是教皇階級的，最令人佩服的是他讓街頭塗鴉藝術成為合法的創作，此創舉讓他從此佔有一席不可動搖的地位。

有關 The Seventh Letter 亞洲巡迴展的最新消息及相關作品，請至下列網址參觀：
www.knowngallery.com

Letters First 油漆筒邀請函

The Seventh Letter 第一次的巡迴大展在 L.A. 舉行，這個獨家設計的油漆筒邀請函，正面是這個團體的註冊商標以及活動訊息，獲得眾人一致的讚嘆，獨特的造型令人愛不釋手。

展覽日期：10.25.2006（三）3PM～8PM（僅此一日）
展覽地點：台北市華山文化園區中 4A 區
活動洽詢： ROYAL ELASTICS （02）8751-3798

超大盃月刊
X-CUP Magazine

.4

October 2006 monthly

發行人‧總編輯 Publisher / Editor in Chief
李長松 Johnson Lee / johnson@xfuns.com

編輯 Editors / editor@xfuns.com
王啟真 Hugo Wang
郭冠英 Anes Kuo
李淑芳 Sophie Lee
鄭雅文 Yawen Cheng

美術編輯 Graphic Designer
邱玉華 Eva Chiu
陳瀅竹 Beryl Chen

廣告經理 Advertising Manager
張寶玲 Linda Chang / linda@xfuns.com

行銷公關 PR Executive
陳怡君 Eva Chen / eva@xfuns.com

發行客服 Circulation Executive
徐慧馨 Amy Hsu

客戶服務 Customer Service
林哲儀 Joanne Lin

發行所 Published by
長松文化興業股份有限公司
Johnson Publication Co., Ltd.
Tel: (886) 2-2511-7257
Fax: (886) 2-2541-7406
Email: service@xfuns.com

網站 Website: www.xfuns.com
訂閱 Subscription & Inquiries: info@xfuns.com
行銷 Marketing: linda@xfuns.com
廣告發行 Press releases send to: johnson@xfuns.com

印刷所 Printing by
秋雨印刷股份有限公司
Choice Company
Tel: (886) 2-87682088

台灣總經銷 Distributors in Taiwan
聯華書報社有限公司
Lian Hua Books Limited
Tel: (886) 2-2556-9711

聲明：
長松文化興業股份有限公司已盡力確認本刊物內容之正確性，對於內容之正確性不負任何相關法律責任。

投稿：
X-CUP 樂於接受所有最新、最有趣的產品及作品，我們不負責退回產品及作品，亦不保證刊出，但保證您的作品一定經過審慎的查閱。投稿者請來信闡明大綱及自我介紹，建議以電子郵件投稿。

版權聲明：
長松文化興業股份有限公司（版權所有，2006 年）
除非事先經版權所有人書面授權，不得以任何形式複製本刊物之內容。

ISSN :1819 - 4494

封面／封底圖片提供：阿推

編者的話

一家知名設計公司的創意總監跟我說：「我們公司目前絕對不會在徵才時，選擇七年級生了。」問他為什麼：「實在難教，比自己的小孩更難教，進門前是一種態度，上班後又是另一種態度。對我們來說，不只沒解決缺人手的問題，反而是一種更大的消耗。」

每個人在年少的時期，都在爭取求學的機會，歷經求學階段，從學校畢業，就要面臨爭取就業工作的機會，而當爭取到這些機會的時候 ，是否能夠仔細認識了解自己的本分，盡心盡力的扮演好自己的角色，經常決定在於平時的處世教育，與對工作態度的一念之差。

或許我們在受到教育啟迪的過程中，會受到老師、同學，和朋友的相互影響。但在社會職場上，不同的職業，不同的職位，都有不同的職守。這些職場條件，工作內容很可能每家都不同，就算自家同事，也有質和量分配的差異。因此，對工作定位的體認是需要多靠自己去體認、去調整、去精進。如果一昧聽信他人意見，造成對工作認知與執行的更大偏差，甚至造成難以解決的後果，那就更不值得了。

如果創意設計是我們在職場上的選擇，那麼要表現出來的是我們自己的創作力與風格。太過於在意聽信旁人的意見，而沒有過濾取捨的辨識力，那就遠離「創意設計」這個行業了。

李长松

X-CUP

目錄
Contents

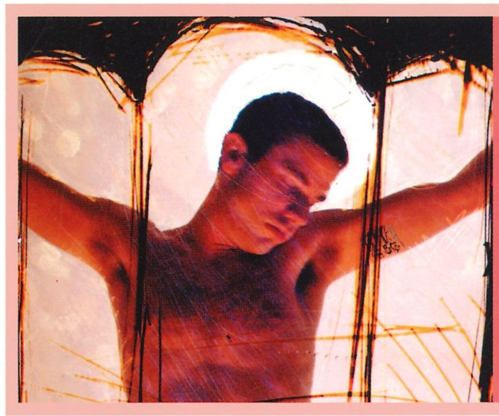
X-TALK 台灣漫畫推手 阿推 專訪 \ page 06

X-COMIC 異想虛擬世界 同人誌 \ page 12

14 \ VIVA
18 \ CHuN
22 \ Mickeyman
26 \ Ajin
30 \ Eric？
34 \ K.D.
38 \ 璇叡

X-COSPLAY 打造幻像樂園 角色扮裝 \ page 40

41 \ COSPLAY 藝術節
44 \ ACG
46 \ 布袋戲
48 \ 視覺系
50 \ 自創類
52 \ 寶塚歌舞劇團
54 \ 反串
56 \ 服裝製作設計
57 \ 道具設計製作
58 \ 攝影



X-ART 攝影裝置藝術家 \ page 62

62 \ 陳文祺
66 \ 姚瑞中

X-TOY 玩藝紙達人 \ page 70

70 \ 林筠
74 \ 紀甯瑋
78 \ 西班牙玩具

X-PLAN 設計超連結計畫 \ page 82

82 \ PART 1：合作力
84 \ PART 2：執行力
86 \ PART 3：設計力
86 \ Rumor
88 \ Avian
90 \ 瀨上羽二郎
91 \ PART 4：感染力

阿推 讓理想在現實中成形

因為喜歡，所以走上漫畫之路；因為想突破，所以嘗試了寫流行專欄、做唱片插畫、玩具設計…現在更籌備漫樂季刊，為本地漫畫創作紮根。阿推不只有創作人的熱情和天分，更與我們全面地分享他多年累積的實務經驗和心得…

◎採訪：編輯部　◎圖片提供：阿推

1. 本社社長李長松先生與阿推
2. 這尊棕色怪獸就是 Born Wild 原型

X-CUP：進入創意界這一專業領域，請問您一開始踏入漫畫創作的緣起？

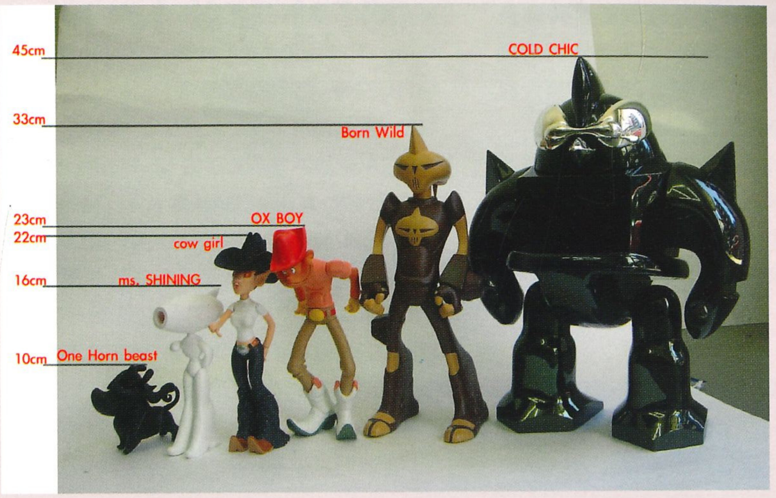
阿推：我從小就很愛看漫畫，特別是西洋風格的漫畫（當年都是香港版），像超人、蝙蝠俠（香港譯為「萬能俠」）或日本翻版漫畫。高中時則接觸歐洲的漫畫，像 Heavy Metal 雜誌－這是一本很實驗性的科幻漫畫，以前我都訂過期的 Heavy Metal，甚至還曾經一次訂購到一萬元！就這樣 從喜歡看、到自己動手畫，就此結下了不解之緣。從前科幻小說的想法就很超前，像「空間轉換器」，其實很像今天的「電梯」…捷運…

X-CUP：您的早期作品「九命人」算是台灣本土漫畫界的開路先鋒，談談當初的創作發想和動機為何？

在「九命人」之前，我為台視文化公司畫的連環漫畫叫做「太極符」，就有「九命人」的雛形。這些作品紀錄我當兵時的奇想：如果人不只有一條命，而是有九條命，那就可以經歷九種不同的人生了。後來的續集「久命人」則得到了不死的生命。在「九命人」、「久命人」之間畫了「新樂園」，「新樂園」是國產一種沒有濾嘴香煙的牌子、「久命人」的英文名字 LONG LIFE 則是長壽香煙的英文名。巧合的關連是因為喜歡藏一些密碼在作品之中。

X-CUP：聽起來好像腦筋急轉彎的笑話！讓我想起您的漫畫作品有一種壓抑的叛逆風格，甚至有人將這種風格稱為「推派」…

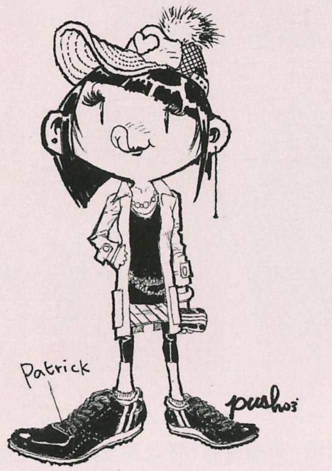
真有「推派」嗎？那或許是我個人喜歡隱喻的特質吧！ 但的確有讀者覺得我的漫畫、甚至公仔（像 Born Wild）都有叛逆風格，個人自己身在其中比較難體會，不過我倒是一直會想顛覆自己，像去寫評論啦、或早期還做過滾石雜誌、為歌手 Baboo 設計唱片封面插圖 …等多面向的工作。

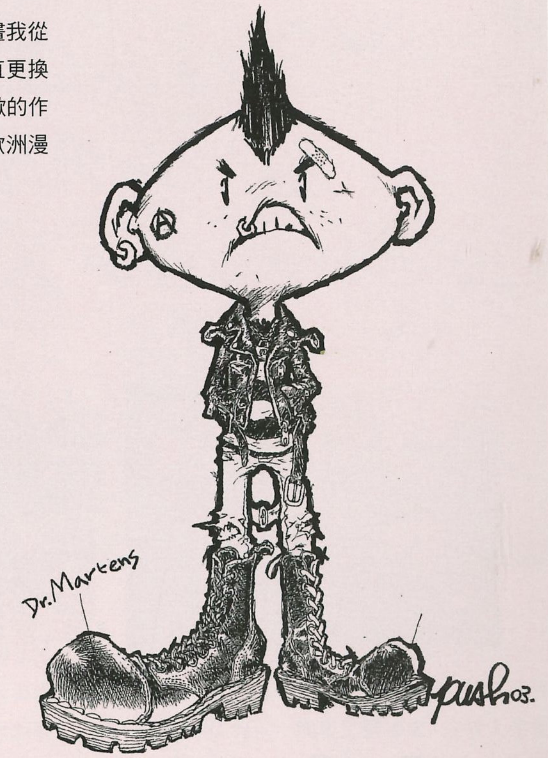


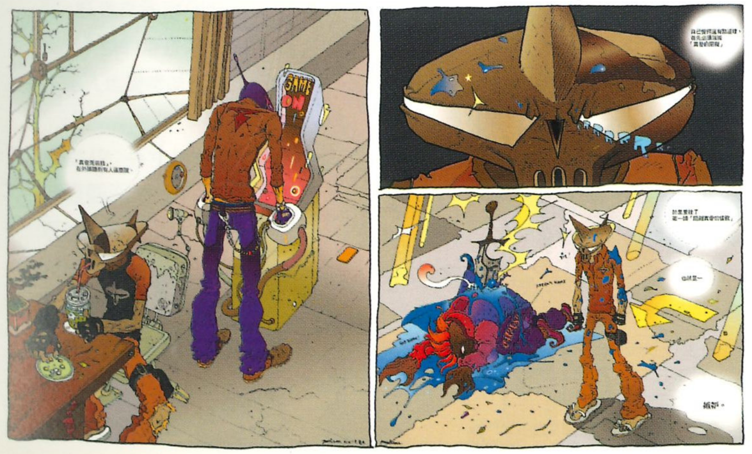
1. 公仔設計
2.3. 鞋子設計插畫
4.5. Born Wild 漫畫

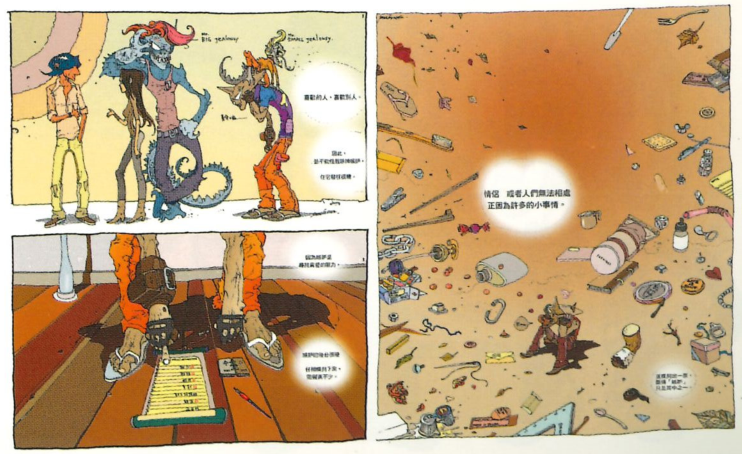
X-CUP：您曾於訪談中提到欣賞法國漫畫家莫必斯（Moebius）的風格，請分享您對歐陸漫畫的看法。

高中時候我很喜歡莫必斯的畫風，日本漫畫我從小也會看，事實上是各國漫畫都接觸，一直更換新中的作者排行榜，甚至於每季都會有喜歡的作者出現，但當初就特別喜歡西方、特別是歐洲漫畫粗獷中夾帶細緻的風格 。









X-CUP：談談第一本登陸歐洲的台灣漫畫「超人巴力入」，受到歐陸、特別是法國的很多迴響， 而 2005 年「承諾島」也發行義大利文版，請分享漫畫與歐陸結緣的經驗？

1995 年「超人巴力入」可以說是跟著日本漫畫一起進入歐洲，和池上遼一刊載在同一本刊物上。我參加過新竹、橫濱的漫畫高峰會，遇見歐洲的漫畫家，令我訝異地是他們都看過我的作品在歐洲刊載。

X-CUP：後來如何逐漸接觸漫畫以外不同性質的創意工作 ？

因為我本身就很喜歡接觸各種類型的創意，也算是給自己的突破吧！其實除了漫畫、插畫、公仔、廣告設計外，我也寫次文化觀察專欄，出過「次文化尖叫」、「東京買樂生活」等書，最近則籌劃「漫樂」季刊來推廣漫畫。

X-CUP：還有您與品牌合作的設計（如 Sony、Nike、Epson、NOKIA、ASAHI 等）…可以分享一下這些經驗嗎？

我作一些與品牌合作的周邊商品，像公仔、T恤、為 ASAHI 設計銀飾和手帕、為 Mod's Hair 做娃娃及吊牌、幫Bear Brick做大人收藏的玩具，並且也為台灣 SM76 廠牌設計鞋子。我以 Push Comic System 作為漫畫創作的標記，而以 Push Comic/Flying Cat 作為立體/公仔設計的標誌（ Flying Cat 為香港集團，旗下有很多知名設計師 ）。除此之外我也和台灣大學合作出版了一本「奈米超人」漫畫，內容與物理有關，希望給小朋友閱讀後有育教於樂的效果。

X-CUP：像我們小時候就不准看漫畫，當時的價值觀比較保守。

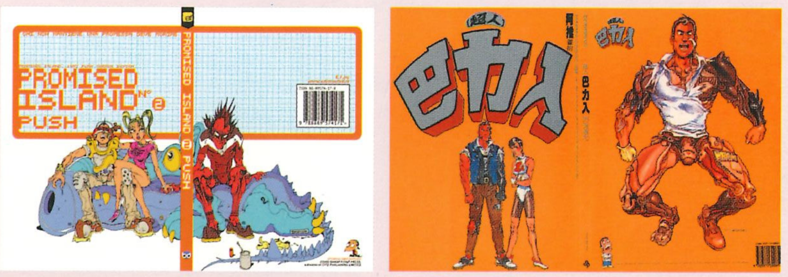
呵呵！所以上一代的壓力，這一代來解放。

X-CUP：您曾經說過，漫畫是「創作界的極限運動」，怎麼說呢？

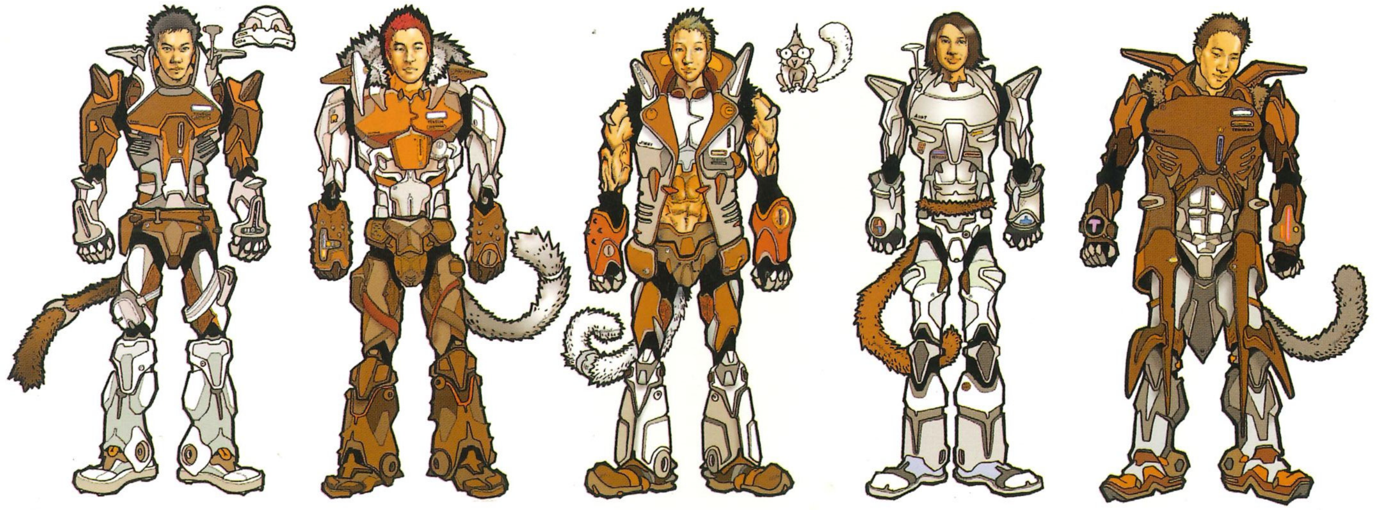
因為光是畫，就是一種極限運動，超過腦力、超過人際關係的極限。扮演的角色又很多重，從編劇、分格、色彩、造型、場景…漫畫家就像導演一樣。出版後的後續工作，包括和海外版權業務、平面設計、編輯、簽約…很多也都自己來。

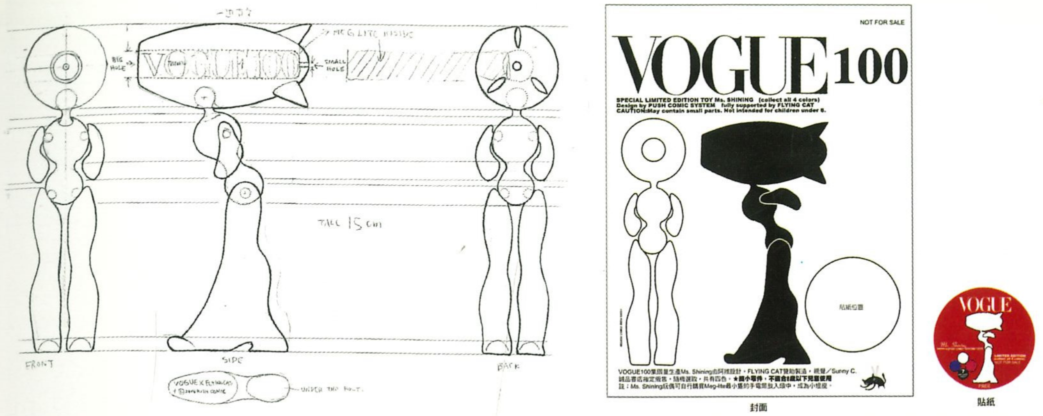
X-CUP：談談公仔設計吧！有些公仔似乎偏向科幻，這與漫畫創作是否有任何關連性？

沒錯，像 Born Wild、一角獸等等都有科幻的感覺，可能是自幼喜歡科幻片的緣故。 我的公仔不論是人形或動物，頭上都有一隻角，作為阿推作品特徵；我為 Agnes b. 設計的獨角獸，以灰、黑兩色為主，是呼應該品牌的色調。



1 | 1. 阿推的封面設計
2 | 2. 阿推所畫的人物總是酷酷的





封面 貼紙

為 Vogue 100 週年所作的多元設計

X-CUP：不論是漫畫、公仔或其他您的創意類型，在台灣、日本、香港、歐美的接受度異同為何？

以 Born Wild 為例，黑、白兩色在日本很受歡迎，紅色在香港頗有人氣，咖啡色則在美國完全賣光。我的漫畫則一直聽到歐陸的迴響比較多。我個人也覺得歐洲的漫畫環境比較適合台灣。

X-CUP：分享您這麼多年來，對整體創作環境的經驗和看法？

理想的創作環境，是創作者只要專心創作就好，其他經紀、行銷、行政都可委託專業。但在台灣，目前環境還不允許這樣，創作者通常要身兼數職、要親自追工廠、甚至要親自和國外洽談，才比較能瞭解對方的條件。不像日本，日本漫畫界有個產業制度：主筆、故事、助手…不同的角色各司其職；香港則是師徒制，尊重倫理；歐洲則獨立創作者多。比較起來，日本的漫畫家工作量是單一、但量很多，台灣則是工作角色多樣。我希望品質好、做到專業，很多事情都得自己執行。

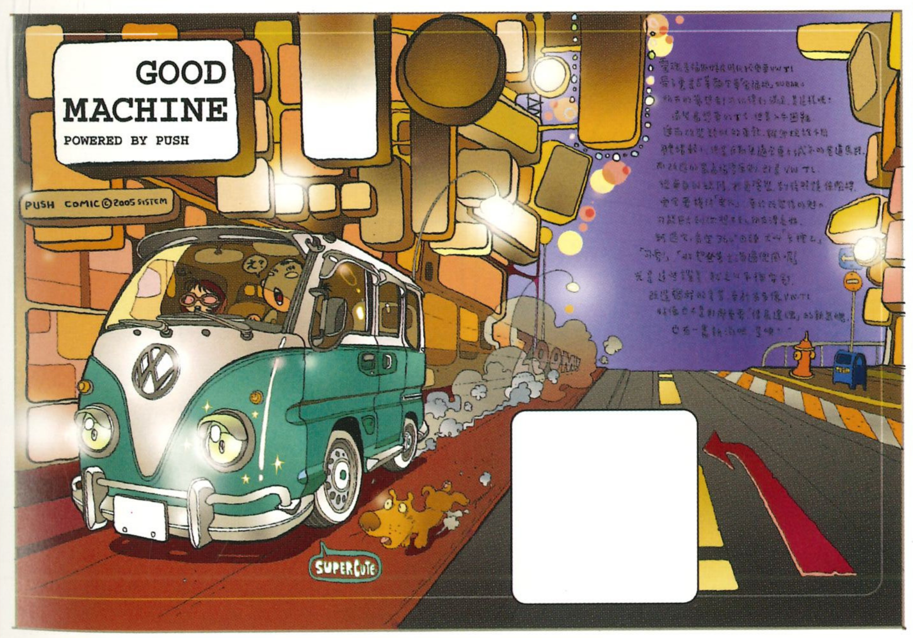
X-CUP：這是因為您的創作經驗是如此吧，反應出對漫畫、乃至創意產業這一塊的承擔和持久的能耐。請問您最欣賞的創作人？

其實我每個階段都有不同的欣賞者，小時候很喜歡蝙蝠俠的作者 ，高中時最欣賞 莫必斯（Moebius），現在則幾乎每個月都在換呢！就是要讓自己保持高度的好奇心。常建議大伙，不要做梵谷（Van Gogh），而要像安迪．沃荷（Andy Warhol），同樣是藝術家，安迪人生觀是光明積極的， 創作和社交生活互融、為欣賞的人做版畫，開心的 Life Style ，即使出了車禍也看得開 。

X-CUP：近期與未來的計畫為何？

成立「漫樂」就是想建立漫畫專業的學習系統，希望這兒是漫畫戰鬥班。我很懷念自己創作早期「歡樂漫畫」時看到前輩的作者就很高興那種開心的心情，希望藉此找漫畫界的老、中、青三代，一起傳承、交流作品。現在因為自己也身兼主管工作與責任，更認為台灣的漫畫環境要變

左頁
為 Asahi 所作的海報相當豪邁
右頁
阿推創作風格結合亞洲的細膩、歐陸的自我、美洲的豪放



好，作者、消費者、各個層面都要進步。我們計畫辦一本漫畫雜誌，以季刊性質出版，找各行各業的人來畫漫畫，讓這些非專職、但熱愛漫畫的人帶來他們不同領域的人生經驗，和讀者分享。而對於年輕專業的創作者我們鼓勵刊登、 培養潛力新人，再集結出版他的作品小冊，進一步再帶到海外去。同時，可讓漫畫不侷限在大眾普遍的「小孩讀物」印象。另外有鑑於台灣環境，漫畫給大家帶來很大的歡樂、但回收卻相當嚴苛，我們的終極夢想目標是成立一所漫畫大學。

X-CUP：對新人的建議。

要有克服危機的能力、堅持到底。世界上的大部份創作者沒有一炮而紅、一路順風的。其實一路走來，我們也遇過和一些品牌合作、卻被放鴿子的情形，我們能存活到現在，就是因為會把未完成的 case 接下去做，並沒有放棄；同時，別忘了簽約，創作才有保障。

同人誌

異想虛擬世界

志同道合的人自費發行的漫畫、小說…等等出版品，有衍生自原著、自創、周邊商品等不同型態的創作，這些熱情的投入都來自於對虛擬世界的夢想與異想。

◎ 採訪：編輯部　◎ 漫畫繪圖：Mickeyman

VIVA

燃燒吧！汽油人！

◎ 圖片提供：VIVA

X-CUP：**自我介紹？**
VIVA。

X-CUP：**如何愛上漫畫？**
愛上漫畫是因為考試不考漫畫。會畫同人誌則是找不到工作。

X-CUP：**漫畫創作的經歷？**
說來話長，請看我的「同人誌的同人誌」，裡面多少有點蛛絲馬跡。

X-CUP：**介紹一下作品「同人誌的同人誌」。**
這是我這幾年對同人誌發展的一些觀察和想法的集結，內容就像是服役時當傘兵跳傘，去挑戰人類的極限。同時也反映出我在同人誌創作上有如刀鋒上求生存的感覺：比方說三小時平塗封面、一小時完成插畫、三分鐘完成封底、一分鐘完成書背，挑戰印刷廠老闆忍耐的極限（好作者不要學~~）。

每本創作同人誌都有不一樣的主題設定和大綱內容，一本書表達一個目的。最重要是要讓讀者有感覺：哭、笑、悲、歡…

X-CUP：**喜歡哪些漫畫作品？又受何種漫畫風格影響？**
自從把畫同人誌當成職業後，每當開工畫漫畫以後就不看漫畫，避免風格受影響。
至於截稿後也不想看到漫畫、全白稿紙等等任何和漫畫有關的東西，看到就想吐。
把興趣當成工作以後，心態多少有些不同。

X-CUP：**作品型態？**
以四格漫畫為主，連環漫畫極少。不管是哪種體裁，都要在有限篇幅內做出完整作品的感覺。
至於編排，理論上版面要留點視覺給讀者，四格漫畫每格也要留空間，讓視覺休息，但實際上，為了縮減頁數讓我好輕鬆扛書，版面反而能塞就塞，往往把一兩萬字的內容塞在48頁四格漫畫裡面，不太利於讀者輕鬆閱讀，但畢竟同人誌又不像商業誌得灌灌水充頁數以換取更多單位稿費，本店力能扛手能挑的苦力士又只有我一人，目前只能如此了。

X-CUP：**作品風格？**
強烈的情感表現。

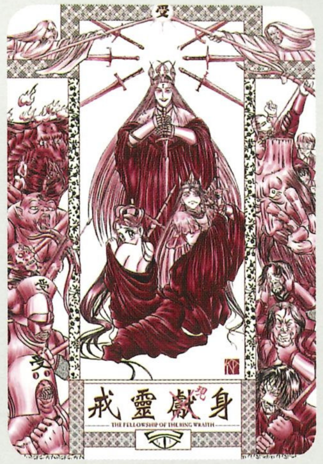
X-CUP：**在你的作品中有哪些元素你認為是最重要的？**
感情，讓人看的沒感情的東西就會重寫大綱。

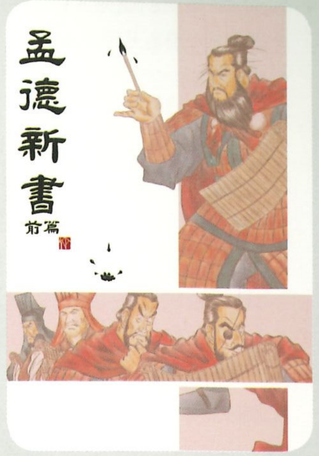
X-CUP：**創作的靈感和故事取材來源？**
自己喜歡。腦海浮出的第一印象。
做夢夢到題材，起來寫大綱。

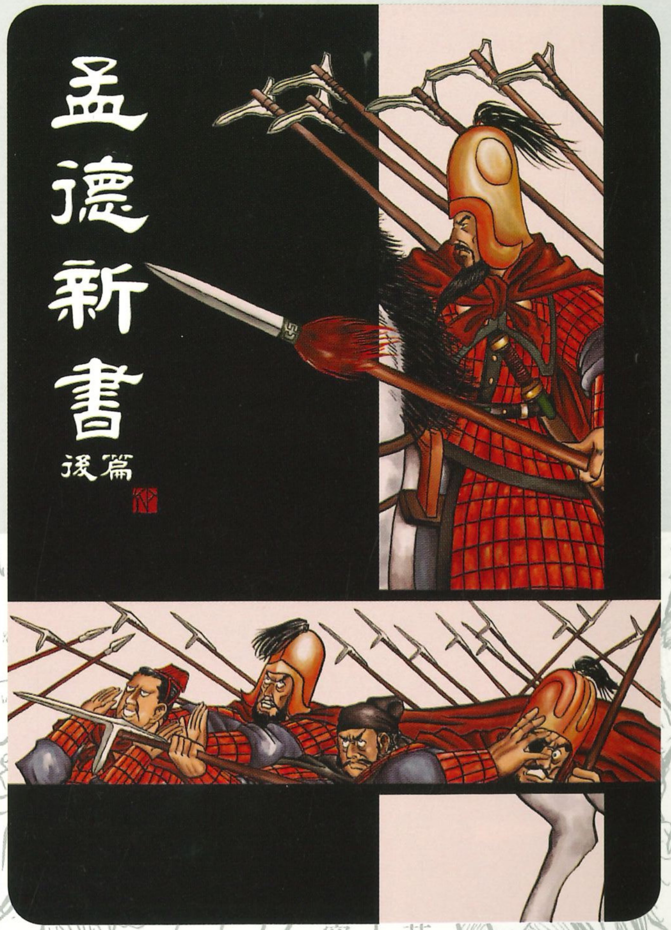
X-CUP：**如何定大綱內容？**
盡量用最簡單的方式與結構來講故事，比方起、承、轉、合，就是最基本、最好用的結構，題目再難再冷門、總有辦法重新包裝成讀者能接受的程度、不然作者是當假的啊~~至於一本書的成敗在寫大綱時就已決定，不論是內容好不好、或著能不能賣，看大綱心中就有個底。

X-CUP：**創作方式？**
選題、找資料、寫大綱、排落版單、分鏡、對白寫作、鉛筆稿、墨線稿、掃描、排版、完成了內頁已後才開始作插畫、封面與封底、也不過就普通書籍出版應有的流程。

X-CUP：**如何進行故事劇情的發展？**
平常就零散記在筆記本上，或者邊想邊寫。一邊自言自語揣摩對話情境，通常這時候不怎麼像正常人~~
要整理大綱時我都會到山邊去寫，有時後面還有墳墓，常常要躲蚊子，甚至還被蜜蜂追。遠離人類的世界，才會有創新的思想；平常的地方，就只能有普通的思想。







X-CUP：用色的偏好？為什麼？
色盤上有什麼色就用什麼色。
為什麼？因為中文系沒有色彩學這門課。

X-CUP：如何創作角色？
死到臨頭，湊一個出來，邊畫邊湊人頭。隨手畫再選一個，或是依朋友的臉畫的。

X-CUP：自創角色的特色？
起先只是些臉譜化、平板化的人物，後來漸漸賦予不同的情緒變化，慢慢培養角色生命。讓臉譜化與平板化的典型角色產生立體感，彷彿自己就能動起來。

X-CUP：漫畫創作最大收穫和樂趣？
作品有人看有人買。沒人看是很悶的…

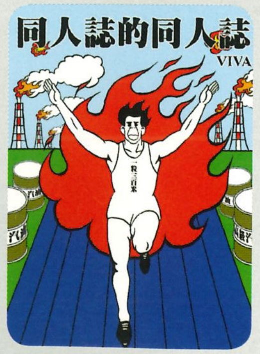
X-CUP：要如何經營創作同人誌？
要做出獨特的風格，不然在漫畫出版之海中，讀者根本記不住，況且原創類型的同人誌沒有原作加持，得自行開發出一套世界觀。並定期出書，經營讀者群，讓新刊推舊刊，讓讀者追作品，就不需要煩惱商業通路無效能的大環境不景氣，大致上要穩定也需五年、十年的經營。

X-CUP：有發展週邊商品嗎？
週邊商品好賺，但不喜歡小東西，麻煩，自己的風格和年紀也不適合。而且營業額比書高，覺得很鳥、不爽，意氣之爭吧！

X-CUP：未來的計畫或夢想？
穩定出書，不靠大躍進。

VIVA 語錄：
灌注思想、情感。圖只是輔助，要有一定的功夫和內涵。
做自己擅長的東西，不擅長就不做。找自己特色，畫工比不上日本，那就拼別的，不要硬碰硬，可打游擊戰，耍賤招，以下駟對上駟，以上駟對中駟、這時總能二比一啦。
一天捕魚、三天曬網。平時作息頹廢到爆炸，趕稿時就不斷復誦：「如果去畫商業漫畫稿費只剩五分之一！！」來砥礪自己。
創作時像是神經病、不正常人類，邊照鏡子邊揣摩畫中角色的表情與動作。一開工，燃燒全身，冒火焰，修羅狀態。右手有職業病，還長繭。
都出 48頁的同人誌是因為好搬，因為所有的事情都只有我一個人做。
維持讀者對自己的信任，刺激他們的閱讀興趣和購買慾望；挑戰創作，不可扼殺自己。
整桶芥茉、辣椒倒下去，大辣大鹹，下料很猛。

X-CUP：在哪裡可以看到你的作品？
羅馬帝國的下水道 http://www.vivaorz.com & http://viva.to.md。
主要以同人誌展為主，每次到販售時刻，像是如臨鎮暴警察，真槍實彈、起手無回大丈夫、一翻兩瞪眼。
今年十一月的台北國際雙年展也將會有我的同人誌作品呈現。



CHuN

美少女與機械人之戀

◎ 圖片提供：CHuN

X-CUP：是如何愛上創作？

CHuN（強強）：「愛上」這種事很難講，我自己也不太清楚是怎麼陷進來的。

X-CUP：創作的經歷？

目前以插畫創作較多；去年有幸經友人帶領掉入創作漫畫的深淵，雖然個人技巧尚待磨練，但卻是非常有趣的經歷。

同人誌的部分大多是和志同道合的朋友們一起製作的，有漫畫、有插畫，題材多以喜歡的作品為主，以畫出有趣的故事為目標努力中。

X-CUP：喜歡哪些漫畫作品？又受何種風格影響？

最喜歡的漫畫是高橋留美子老師的「亂馬1/2」（台譯舊名七笑拳）。

畫風以日系為主，不過最近也受到歐美漫畫強有力的勁道所吸引。

X-CUP：作品風格的特色？

嗯..我自己看的話，應該是有種很一般的感覺吧。

X-CUP：對你而言有哪些元素你認為是最重要的？ Exp. 美感、趣味...趣味應該佔大多數，畢竟是在苦悶的時代嘛....

X-CUP：創作的靈感和取材來源？

逛書店吧，還有一個不論是漫畫小說雜誌報紙照單全收的胃口。

X-CUP：**你的創作方式？**

目前是完全採用電腦作業，從線稿繪製到上色完稿，都靠可愛的電腦來完成。

X-CUP：**如何設計角色？**

個人還挺喜歡可愛的角色，所以個人創作大部分會畫出可愛討喜的角色。工作就不一樣了，要配合故事、符合需求的設計出適合的角色造型。

X-CUP：**構圖的手法？**

其實沒特別手法耶。

插圖繪製時，大部分的情況是腦中突然閃過「這樣好像不錯」然後便採用了；不過因此而事後後悔的情況也蠻多的。

X-CUP：**創作最大收穫和樂趣？**

成就感吧，完稿後，常常可以呆呆的對著這張圖反覆觀看玩味（可以說是自我滿足吧？（哈哈）雖然很可能隔天又會覺得這張圖不行，但這將成為下一次創作的墊石，吸收經驗再出發。

X-CUP：**未來的計畫或夢想？**

將來應該仍是以插畫創作佔大多數，希望能在畫風上有更多的創新和突破。漫畫的部分也要繼續磨練技巧以及對事物的觀察和描寫能力，先以能畫出平易近人的故事為目標吧。

X-CUP：**在哪裡可以看到你的作品？**

個人網頁：http://my.so-net.net.tw/achunchun/

綠林寮動漫精品店商品插畫。

銘顯文化冒險者天堂系列的其中幾部小說插畫繪製。

E☆2海外畫家專欄。

Mickeyman

小人物狂想曲

◎ 圖片提供：Mickeyman

X-CUP：如何愛上漫畫？

Mickeyman（米奇鰻）：小時候就從沒有版權少年快報開始看起，自己也喜歡拿廣告傳單翻過來就開始塗鴉，不過真正開始認真畫是國中開始得一直待在學校很無聊，就利用上課時間亂畫筆記本。開始就自己畫七龍珠，把自己畫成主角悟飯，所以我爸就成了超級塞亞人孫悟空…，不過那時候不知道這叫同人誌，原稿就是班上傳閱，翻完都變爛爛的。

X-CUP：哪些創作元素你認為是最重要的？

最重要的是要傳達的精神，像我有很多正面的價值觀都是從漫畫而來，像是「要追求夢想」、「不能輕易放棄」。這種東西通常看新聞是看不到的。我想要讓讀者除了開心外還可以感動，做到「外行看熱鬧內行看門道」的境界。

X-CUP：你的創作方式？

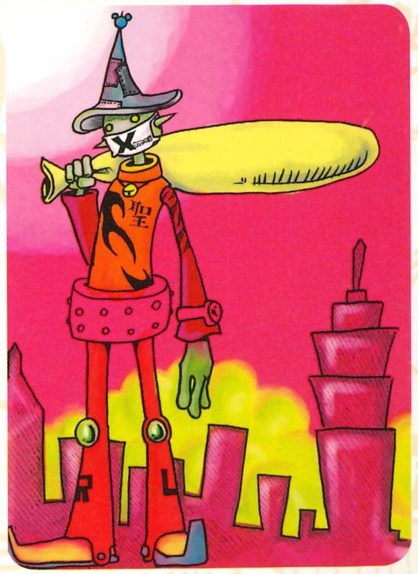
我會先畫出分鏡表，再用印表機當助手印出格子，用 pillot 中性筆 0.3 跟 0.5 還有自來水筆加 A4 影印紙完成線稿，再掃描進電腦裡上色加對白，相當曠日費時，沒有熱情很難完成。

X-CUP：如何設計角色和進行故事劇情的發展？

會先想她的性格是怎樣，可能會做什麼打扮，然後在紙上試驗幾個版本，最後很主觀的挑出最喜歡的一個。事先想好大概的主要劇情，不過每個角色會按照自己的個性來應對事情，也可以說就是因為有這些角色才會鋪陳出這樣的劇情，我覺得這是最困難也最重要的部份。插畫只要顧到單幅畫面的呈現，可是漫畫則不是，大概就像攝影跟電影的差距吧。

X-CUP：構圖的手法？用色的偏好？

構圖…總之攝影機有時貼到主角鼻頭，有時又拉遠到數光年外…，或者從天空鳥瞰，或是趴在地上…，反正不用昂貴道具只需要影印紙跟筆。不過我有時會在背景裡藏些小東西，希望發現的人能有特別的驚喜。用色看心情耶！大部分的時候都是明亮輕快的顏色，有時也會故意嚐試一些比較有風格的配色，像是詭異的雙色調，我也很喜歡只有一種主要顏色的復古黑白感覺。



X-CUP：介紹一下不同系列漫畫的特色：

我的風格其實很多變，大體上可以分成甜美可愛以及強烈風格。靈感都在生活中耶！只是想到就會馬上記下來，可能是一首歌，可能是一部電影，或是一段新聞：

2004 小哈與無臉人

這是第一部短篇作品，在退伍那年完成，內容是關於線上遊戲，因為在軍中整天都聽到袍澤在聊這個，發現這真的是很有趣的一個虛擬世界。這個作品也有得到「4C 數位創作漫畫銅賞」，讓我有動力繼續創作，不過因為是政府辦的比賽所以領完獎金就一拍兩散，像做了一場很舒服的春夢，並沒有認識什麼出版社之類。

2004 台北不來梅同名漫畫

這是開始在敦南誠品擺地攤賣我自己創作的作品之後，創作的同名漫畫，有趣的地方是幾乎不需要編劇，因為光是照現實畫就更有趣了，跑警察開罰單家人反對之類…，我個人有機會一定要重新完成這個作品。

2005 柳丁阿炮

該年農民很慘，柳丁售價大跌還有 WTO 與白米炸彈客事件，於是我就想用輕鬆的方式包裝這個概念，也是在這部作品體驗到自己畫技薄弱的地方，只會畫怪物跟破掉的衣服好像不夠。

2005 魔王狂想曲

這是我擅長的另類思考方式，在勇者跟魔王的戰鬥中從魔王的觀點去看這一切，勇者勝利是必定的事實，可是從魔族的角度去看，人類反而才像是大壞蛋！

2005 毛球寶兒

這是首次嘗試長篇四格漫畫的創作，並且有機會在 Yahoo! 奇摩連載，這是首次嘗試全彩色完稿，角色也都是自己與朋友的投射，同時我也持續挑戰網站的尺度，番外篇也有只拿鉛筆完稿的嘗試。也是目前最容易被看見的作品。

X-CUP：漫畫創作最大收穫和樂趣？

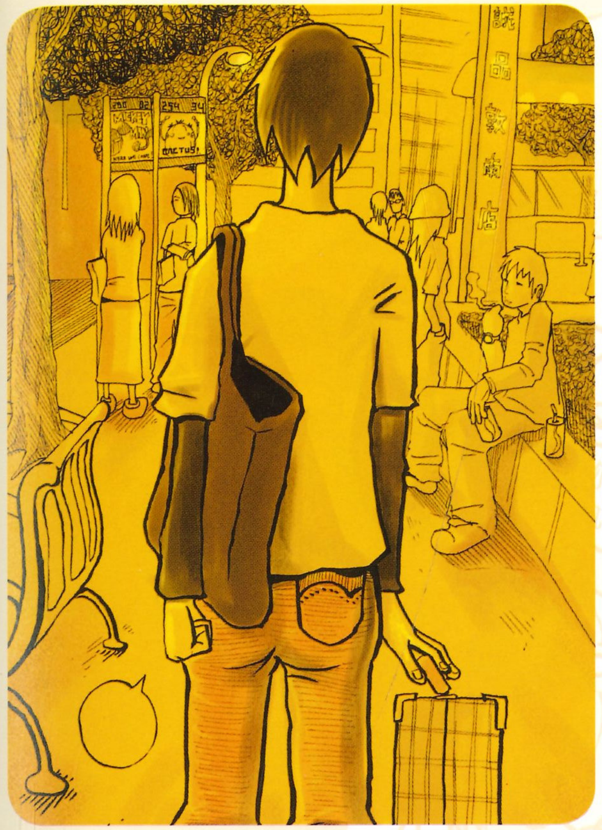
別人看到自己的作品開懷大笑或是深深感動，就像自己獨立拍完一部好電影一樣超有成就感，而且買紙的錢還不超過 100 元！另外回頭在看自己作品時也可以看出自己的成長或是退步，跟自己纏鬥相當有趣。

X-CUP：未來的計畫或夢想？

希望能畫出膾炙人口的巨作流傳下去，給青少年在建立價值觀時能多一種選擇，同時成為台灣稅繳最多的人，成立漫畫觀念學校，把台灣搞成漫畫島之類的。

X-CUP：在哪裡可以看到你的作品？

可以試試去 http://tw.comics.yahoo.com/yahoo! 奇摩卡漫區，http://www.pixnet.net/mickeyman 的個人相簿，還有各大同人誌會場跟我本人購買自行出版的漫畫。



Ajin

亮晶晶閃耀新世代

◎ 圖片提供：Ajin

X-CUP：Hi 阿晶，你喜歡什麼？又如何愛上漫畫？
Hi，我是 Ajin（阿晶），喜歡創作以及企劃開發商品！小時候姊姊買漫畫，我就偷看，所以就愛上了~

X-CUP：同人誌漫畫創作的經歷？
至今已經 9 年的經驗了，參予台北各場次的販售會活動、展覽以及曾經策劃設計過 SE 主辦單位的販售會！也當過 SE 同人誌販售會的主持人！

X-CUP：喜歡哪些漫畫作品？又受何種漫畫風格（漫畫家）影響？
很喜歡矢澤愛的天國之吻/伊藤潤二系列/死亡筆記本。漫畫風格一直以來不喜歡臨摹或是仿造這件事情，所以沒有受什麼漫畫風格影響，或許初期小時候技巧不純熟時，或許有看似影響的影子也不知道。

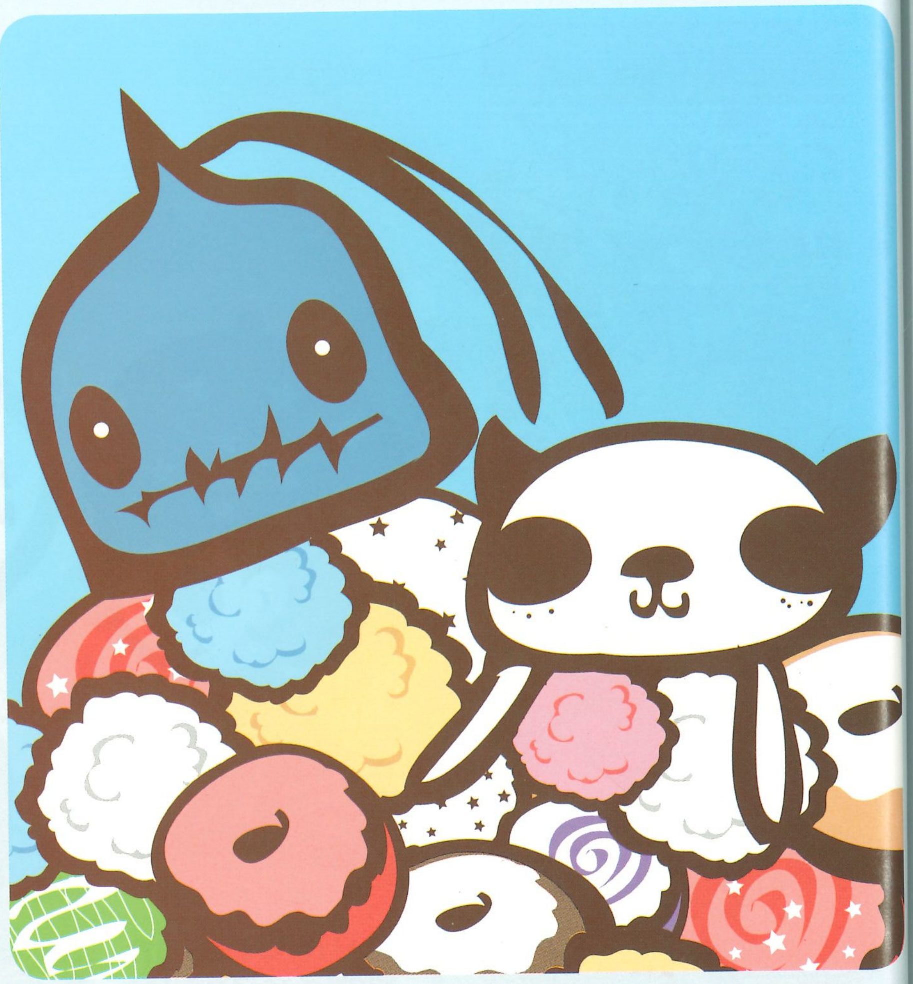
X-CUP：作品風格的特色？
以前是正常少年漫畫的風格，現在偏為設計可愛的畫風。

X-CUP：有哪些創作元素你認為是重要的？
以同人誌書籍來說，我覺得故事要兼顧幽默有趣、整體編排以及印刷品質。週邊商品要美感設計、色彩搭配、印刷品質。

X-CUP：創作的靈感和故事取材來源？
藉由平常生活小故事以及閱讀的書籍，甚至是電影、音樂等等。

X-CUP：創作方式和用色的偏好？
手繪以及電繪。白、黑、桃紅、咖啡，簡單搭配的好就很有設計感。

X-CUP：如何從原來的角色衍生設計出有自己風格的角色？
就是時間上的磨鍊跟多時間的創作才能找出屬於自己的特色。



X-CUP：介紹一下各個系列同人誌衍生出的漫畫角色的特色：
One Piece、Fullmatal alchemist、DEATH NOTE、D. Gary-man，以上的漫畫人物有時候大家會看不出是哪部漫畫的角色。因為我把自己自創設計的風格來創作這些漫畫角色，我想保有我自己 Ajin 的風格。不管是喜歡漫畫的或是喜歡我本身畫風的人，希望都可以因為我創作出來的角色，都能讓他們喜歡。

X-CUP：在創作上，自創角色與衍生自漫畫的角色有何不同？
自創角色會有許多自己設定的巧思以及故事元素，如果是延伸漫畫的角色就不能隨意更改他們身上的配件或是衣服樣式，這樣就失去原有漫畫的味道！

X-CUP：自創角色的特色？
可愛的畫風希望讓人有開心溫暖的感覺，有些角色是畫朋友，所以有時購買者會覺得也跟自己身邊朋友很像，就覺得很有趣，而我自創角色一直都在改變。想找到適合自己長久的創作角色。

X-CUP：為什麼想要將這些角色發展出一系列的商品？
因為我很喜歡企劃開發商品，而且希望把自創的品牌做出來！而我自己也會使用自己的商品，希望大家都會在日常生活使用這些設計！

X-CUP：請分享發展系列商品的甘苦經驗。
以同人誌會場來說，以前都是漫畫的園地，很少自創設計這一塊，不過自己跟朋友的努力之下，不管一開始可能少少的人支持我們的自創設計，但我們還是努力的開發跟創作，一直到現在似乎努力有成。漫畫創作跟自創創作大家喜愛的比例似乎不相上下，自己也希望保持喜歡漫畫的心跟設計創作都能平衡，這樣會創造出更進步更有趣的東西出來。

X-CUP：漫畫創作最大收穫和樂趣？
可以與人分享自己的作品跟自己的想法，以及畫出自己所喜歡的故事情節走向。

X-CUP：未來的計畫或夢想？
還有喜歡漫畫的心就會持續在同人誌這塊園地與大家一起交流創作。

X-CUP：在哪裡可以看到你的作品？
漫畫創作在台北的同人誌販售會會場或是我跟 ERIC 的家族上可以看到 http://tw.club.yahoo.com/clubs/ERICAJINDESIGN。自創設計則在 http://www.wretch.cc/album/ajinphoto。

Eric?

充滿笑容與歡樂的驚喜派對

◎ 圖片提供：Eric?

X-CUP：Hi Eric？請向 X-CUP 的讀者介紹一下自己。
我是 Eric？今年將邁進參加同人誌的第十年，喜歡漫畫、喜歡周邊、喜歡設計。

X-CUP：什麼時候開始愛上漫畫？
我想是來自國中時代，一個朋友介紹後開始看了幽遊白書，在那之前我只認識蠟筆小新。

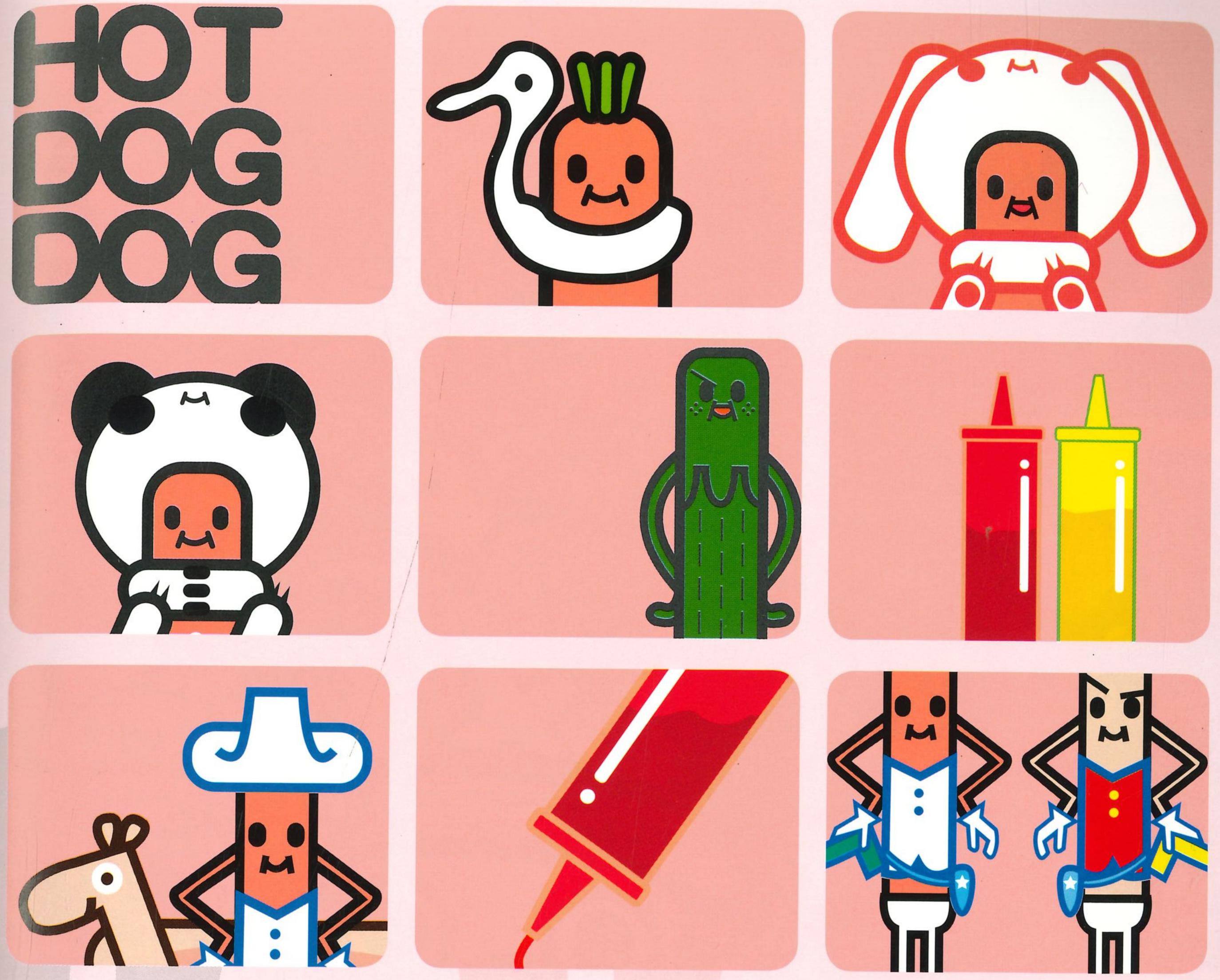
X-CUP：漫畫創作的經歷？
一開始從模擬開始，後來想要跟漫畫家一樣創造自己的人物和世界，所以開始創作，那時候每天回家第一件事就是畫畫，隔天一早就跟朋友討論與修正。

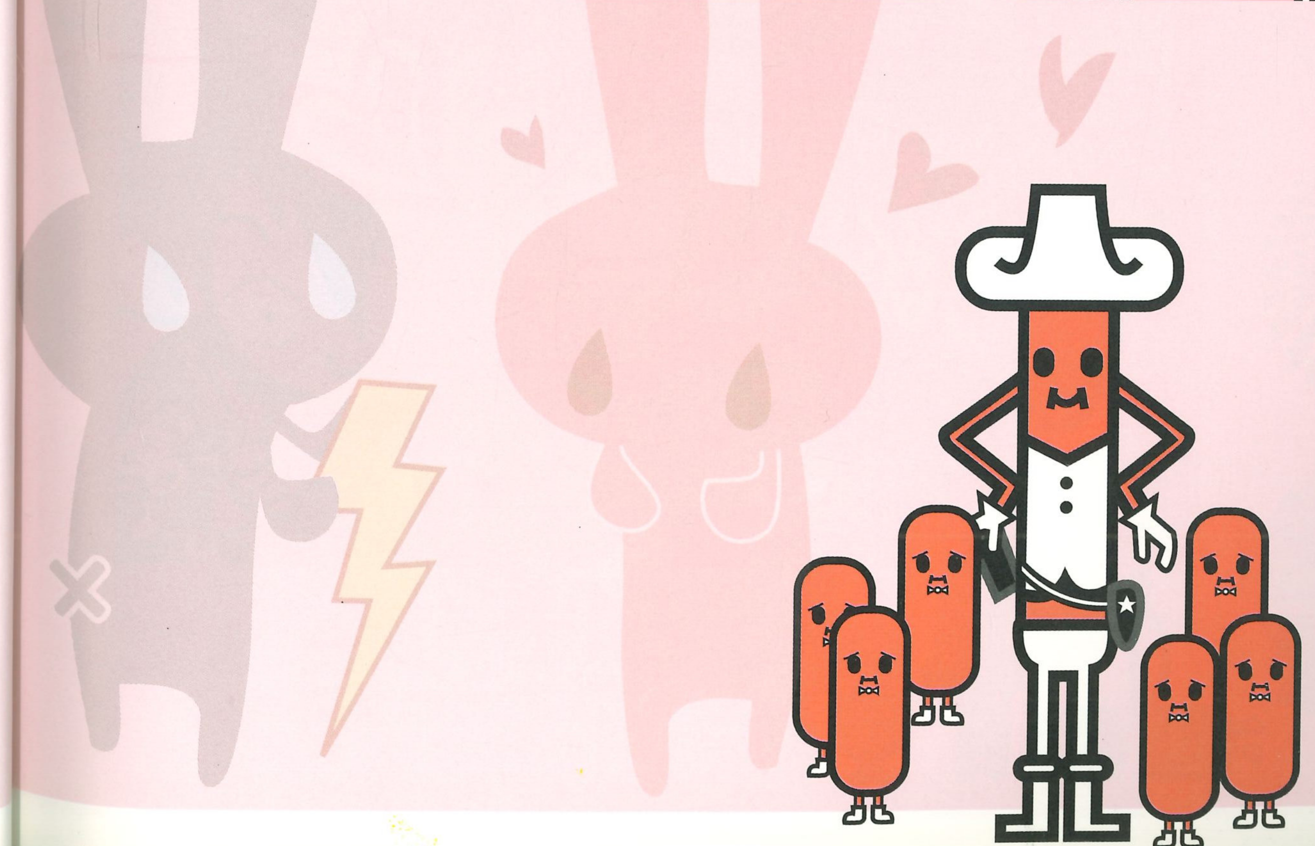
X-CUP：喜歡那種漫畫的風格？
喜歡向量與手感重的，差別很對比喜歡的故事也是，喜歡深沈的或是純粹好笑的。

X-CUP：創作的風格特色？
個人創作和同人誌的的風格不同，個人創作依舊是手繪的手感的，而同人誌的部份希望能表達快樂的簡單俐落感覺，所以十年來一直修正，直到現在這種偏向量式畫風。

X-CUP：有那些漫畫元素對你的創作很重要？
笑容。人物的笑容是能傳染的，就像我在畫圖時如果要畫笑臉我就會跟著笑，我覺得同人誌活動像一場派對，我盡可能的畫出最開心最熱鬧的畫面希望傳染給別人，所以笑容是我覺得最重要的元素。

X-CUP：同人誌的創作方式？
會先想元素和主題，接著動作情境用鉛筆打稿數次，修正後用透寫台與針筆完成初稿，掃描入電腦後用節點修正成更滑順線條，再開始加入元素與構成畫面完成稿子。





X-CUP：如何從原著角色中衍生出屬於自己風格的角色？
或許因為我強調著開心的感覺，所以人物在我衍生後都變得一個調性，很小的眼睛很開心的笑容，沒有太多煩惱的。

X-CUP：構圖的手法？
想表達歡樂的，所以畫面會有比較多元素也比較飽滿。

X-CUP：用色的偏好？
鮮豔的彩度高的，也會因此在印刷時使用加入螢光色印法來完成。

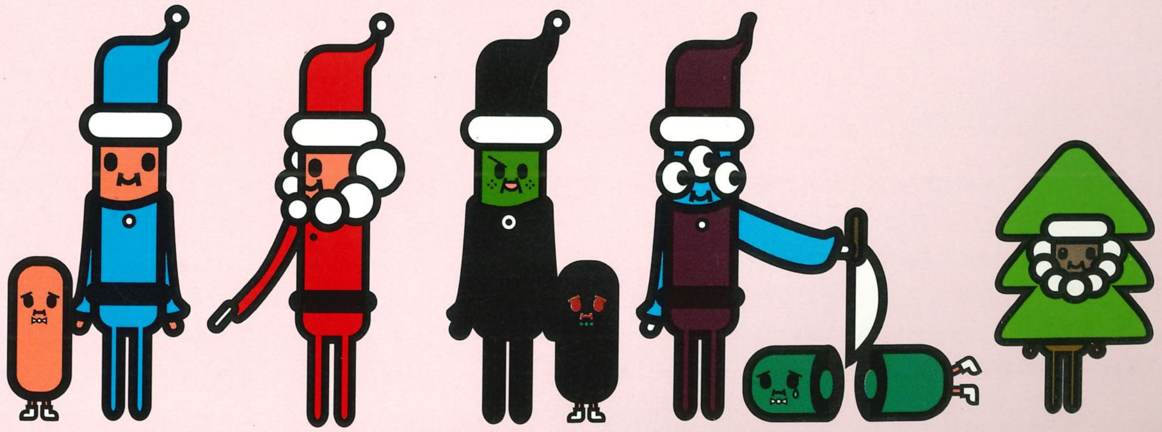
X-CUP：漫畫創作最大收穫和樂趣？
認識了不同的印刷方法，了解了更多周邊工廠，認識許多朋友，最好的是有人喜歡你的作品時。

X-CUP：衍生商品的項目與特色。
這部份是我最有興趣的，一直對周邊的製作有濃厚興趣，平常的資料收集與新產品開發一直持續，和好朋友搭檔 Ajin 共同一直努力著，產品的功能與圖像結合上的魅力讓一切更有趣。

X-CUP：發展商品的甘苦談。
少量的製作讓工廠不願幫忙製作，所以必須一直拿出誠意拜託或嘗試找新廠商配合，而少量也使成本攀高許多，但大家會以大量製作的市價來比照我們少量高成本的價格，壓力其實很大不好負荷，但看到製做出來的成品和有人喜歡時一切就值得了。

X-CUP：未來的計畫或夢想？
對周邊開發的興趣一直有著，希望能做出更好玩或更實用的東西，也不斷嘗試開發原創的作品。

X-CUP：在哪裡可以看到你的作品？
台北的同人誌活動中，或上 Eric?&Ajin 的家族觀看新消息公佈 http://tw.club.yahoo.com/clubs/ERICAJINDESIGN/。



K.D.

虛與實的極限 ---
無限幻想的出櫃同「誌」

◎ 圖片提供：K.D.、chery.f

X-CUP：請自我介紹。

唔嗯，大家好，我是K.D.

本業是糟糕大學生一名，副業是同人畫家兼寫作。目前飼有家貓一隻，所以原稿跟掃瞄器上經常會出現謎樣的動物腳印。雖然動作慢又生性懶散經常導致刊物延期，但說好要出的東西是絕不會食言的。日後的目標是希望可以繼續生活在充滿腐宅與愛的世界中（合掌）。

X-CUP：為何開始創作同人誌？

因為愛！（大笑）

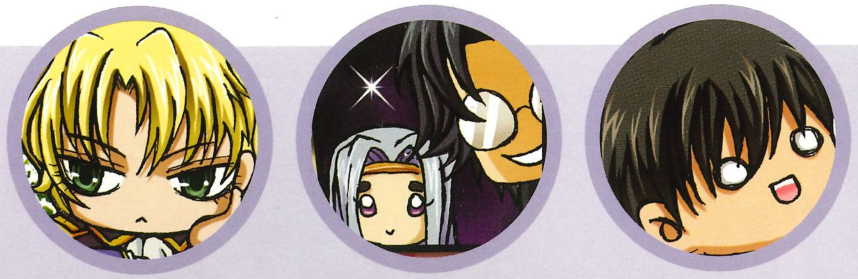
對於作品的熱愛，大概是開始創作前最原始的動力來源吧。而「還不過癮！」、「我想看更多！」、「不夠！不夠！不夠！！」這種想法，則是著手創作的主要原因。當對某個故事中的思想有了體認、對某個角色為之著迷、深深沉溺在其劇情之中時，「不滿足」的心情也隨之油然而生。在嫌原作意猶未盡卻又束手無策的狀況下，那麼就自己動手來吧！

其實第一次著手畫的連環漫畫就是同人誌…，回想起來還真有點不好意思。小學某年的暑假作業，我交了厚達四十八頁的連環圖畫，是由某一本不太滿意結局的小說進行竄改，當時還把批改作業的老師嚇了一跳，想說這小鬼居然畫漫畫來當暑假作業！（別人都是交讀書心得）也是從那個時候開始，我的手便再也閒不下來，踏上同人的不歸路了。哈哈哈。

X-CUP：作品風格的特色？

我大部分都在畫輕鬆搞笑的故事。看漫畫是一件讓人感到愉悅的事情。不管內容是悲劇喜劇都一樣，就是很開心。我喜歡在保持快樂的心情下作畫，希望看到漫畫的人也可以感受到快樂。但若是文字創作的話，我則比較喜歡寫劇情走向的東西。畢竟文字和圖畫的表達方式與效果各有利弊。圖像讓人感到喜悅、文字則可以讓人思考。閱讀文字可以讓讀者清楚地感受到某種情境。

在文字創作中，我會試著去揣摩角色的內心，探討原作中未被提及的感情與思想。有時候甚至會稍稍地改變一下角色的性格，讓他成為與原作截然不同的設定。主角並不是可以任意妄為且永遠不死的。勇者也有邪惡的一



面。反派角色的內心其實正直到可以領取好人卡。諸如此類的變更，寫起來非常有趣。如果說故事的方式永遠只有一種，那麼這世界未免也太無趣了些，不是嗎？

X-CUP：創作的方式和靈感取材來源？
靈感這種東西很討厭，說來即來說走就走，留也留不住的。
它會狡詐地藏在你身邊的任何一個地方，一不小心沒抓好，它就會毫不留情地跟你說掰掰。所以為了避免這種情況，我大多會隨身帶一本小本的筆記本專門拿來胡寫亂畫，把突然湧現的東西記下來。當然，在課堂中畫得渾然忘我寫到天昏地暗的情形也是常有（笑）。課本的狀況就更慘烈，裡面全是滿滿的塗鴉跟亂七八糟的不正經隨筆字，上課時突然想到的東西全都寫在裡面。真正該抄的筆記反而少之又少…話雖如此，但這種方式確實保留了很多天馬行空的點子。有的日後可以當成笑話來看，有的則會真的用在漫畫或文章裡。

X-CUP：漫畫創作最大收穫和樂趣？
看到自己的作品被印成實體書有很大的成就感。在進行創作的途中也會得到許多新的想法，一點一滴往前進步。不過，我最高興的還是聽到讀者看了作品後，說：「很好看，好想再多看一點！」要是聽到這種話，那大概是我在趕稿地獄後最大的安慰了。

X-CUP: 最近有在創作什麼作品?
最近正在集體著手製作的原創故事角色人物圖，故事是敘述一個謎樣學校的學生會。圖片是我與「禁斷症狀」的插畫家--chery.f 所共同繪製。

X-CUP：未來的計畫或夢想？
希望可以締造一日千本的佳績。（還遠著呢！）

X-CUP：在哪裡可以看到你的作品？
鮮文學網專欄：-Another World-
個人部落格：http://tw.myblog.yahoo.com/mikohri-kd

璇叡

神經線上的沉默歌舞劇

好像是自然而然的事情……與其說是愛還不如說是解開自己的疑惑或是對自己的挑戰---璇叡

「如果是我的話…」不二的聲音低沉、有點顫抖。「我會破壞他最 ||| 珍愛的東西，讓他不得不回來。」----「禁斷症狀」

◎ 圖片提供：chery.f、HRESVER、LUNA、行草、菌子

X-CUP：請自我介紹？
我是璇叡，試著用看起來很輕鬆的語氣來介紹自己。
本業是死大學生，副業很多…同人誌以寫作為主、繪畫為輔。
因為興趣多元所以會悄悄的扼殺創作的時間，導致常常說要出東西結果都胎死腹中，就算是這樣的態度還是腆顏繼續在同人界打混。
近期的目標是把寫到一半的小說都在今年完成…雖然我覺得不可能。

X-CUP：因何開始創作同人誌？
好像是自然而然的事情…。與其說是愛，還不如說是解開自己的疑惑，或是對自己的挑戰，找出作品的疑點，或是空隙鑽進去的那種感覺，就像是解數學題目一般。我的過程有些顛倒，當初因為網路的關係在 BBS 上游走，以前也沒什麼限制級的觀念，因而小學時就看了許多的 BL 小說，內容有 ACG 也有布袋戲，有些甚至是看了同人小說才回去看原作的；大概 11、12 歲時就陸陸續續的寫小說，當時的作業本都還留著（吐血），中間停了大概兩三年沒有寫作，直到高三因為突然喜歡上某個配對加上考試壓力大，創作力狂飆，後來就一直持續到現在。

X-CUP：作品風格的特色？
文字上希望用最少的字表現出最完整的感覺，極力避免為了精簡而精簡的彆扭句子。風格則以尖銳、冷調、神經質為主。想要營造出沒有感情的壓抑氣氛…。目前為止，創作的故事為兩個極端，極端凝重以及極端搞笑，完全沒有中間值好像反映出我的個性一般。不過不管是什麼樣的故事，我都是以同樣的心情來創作的，有時候還會悲文和搞笑文一起寫，用氣氛快速轉換的寫作方式來刺激自己。

X-CUP：如何衍生故事和設計角色？
個人偏好符合原作，所以在鋪設故事劇情時喜歡配合原作的事件或是時間流程，常常是一邊看著原作設定，一邊幫自己的故事想大綱；從原作中找出有想像空間的橋段加以發揮，或是符合原作時間軸，整個架空的作品都是我的創作方式。角色方面同於劇情創作，不過會偏向放大角色的某個特點，來當作一個故事的主要角色特性。因為可能會以同個角色創作出多個故事，我希望在每篇不同的故事中展現角色不同的特質，一來自己可以多方嘗試，二來也比較不會膩。

X-CUP：創作同人誌是否有讓你有額外的收穫？
跟同輩比起來會有豐富異常的印刷知識，因為要創作的關係平常也會注意很多小細節，也因此習慣觀察他人的動作以及聆聽他人的說話。

X-CUP：未來的目標以及計畫？
年底前把舊的坑填完…，如果真的填完一次可以出好多本。
另外就是完成高中開始的社團集體創作。參與者是高中社團的夥伴們（包括前面的 K.D.）。採用抽籤決定寫作方式的故事，如此亂來的創作希望可以在明年二月完成（順便打個廣告）。我們的學校叫做薔薇學園，請大家多多指教（笑）。

X-CUP：在哪裡可以看到你的作品？
已出版有「禁斷症狀」、與莫塵合著的「Parataxic Distortion」等同人誌小說。目前沒有固定的發表，僅提供個人部落格，為同人與 COSPLAY 資訊綜合。溺愛論 http://blog.webs-tv.net/user/yasuka.html。

COSPLAY

打造幻像樂園 角色扮裝

COSPLAY 是來自「Costume Play」角色扮裝，由真人裝扮成漫畫、卡通、動畫、布袋戲、樂團、劇團或是自創作品中的虛擬角色或是真實人物。這些 Cosplayer 或簡稱 Coser 的角色扮裝者，細心揣摩角色的每一個細節：氣質、性格、姿態、服裝、化妝、髮型、道具、配件，要在拍攝的剎那一瞬間重現角色的精神，傳達出對角色的愛。
COSPLAY 是自我形象的創作，是人體表現的藝術。

◎採訪：編輯部

COSPLAY 藝術節

專訪策展人 陳文祺

◎圖片提供：林永杰、林家立、李杰勳、陳文祺、張家政、張哲榕、VT Artsalon

X-CUP：「漫搞 Manga」之 COSPLAY 藝術節在 VT Artsalon 這個結合了 Art Gallery 和 Lounge Bar 的空間舉辦，對 VT 和 COSER 各有何特別意義？

陳文祺（策展人、藝術家）：VT Artsalon 的成立是八位藝術家與 40 位藝術支持者的結晶，其定位就是提供台灣新生代藝文創作者發表的空間。本次漫搞藝術節所邀展的藝術家正是台灣最前端與年輕的新生代創作者，在平面展示的作品，觀者看到的是童年受漫畫與卡通動漫所影響的六、七年級世代創作者，在繪畫與裝置作品的表現即呈現出追尋過去的童真與對當下混亂環境的反動面貌，所追尋的內在美麗新世界亦觸發我去策展 Cosplay 藝術節的原始概念。

Cosplay 在台灣約十年的活動歷史，從國中接觸 Cosplay 的學生們現在已經是大學 2、3 年級的年青人，這群 20 歲左右的新勢力在現今社會的社經地位是不被重視的，社會輿論與媒體所描述的年青人通常是荒誕不經與幼稚行為的代表，Cosplay 的活動歷年來在媒體的描述與介紹亦是如此，然而歷史的交棒是殘酷的，對於交接者的不了解如何惶論傳承？既然漫搞的源頭來自動漫的影響，而現今 Cosplay 的風潮亦是年青世代的趨勢，而 VT Artsalon 對於這一現象希望做一個媒合的管道，透過漫搞藝術季的機會提供一個對談與交流的管道。

X-CUP：為何這次 COSPLAY 藝術節宣告了 COSPLAY 將成為新世代藝術不可忽視的藝術創作的新基因？

時間是最嚴厲的批判者與記錄者，而藝術家呈現了這一切，我們審視了過去的藝術史看到過度的與社會脫節，直到二次大戰之後，藝術突然的開始成為社會現象的代言者，美術尤其為盛，今日，人類進入末世現象，追尋個人歡愉與集體意識催眠是末世的止傷良劑，社會式反動基因不在，取而代之的是個人式對生命記憶的反動，透過美好的記憶來阻隔現世的動亂。

角色扮演的歷史悠久，直至近年來大量的被運用於藝術創作，以美國女性藝術家辛蒂·雪門（Cindy Sherman 1954-）為代表，除了原生所探討的女性議題外，其 Cosplay 的角色形象與扮演行為成為社會性的探討對象；從日本衍生而來的台灣 Cosplay 文化在文化沙文主義的認知下被貶為不入流的文化現象，然而今日人類文化演進趨勢已非文化鎖國能抵擋，百年前的慘痛教訓今日依舊存在，做為社會最敏感嗅覺的藝術創作，面對文化發展與演變下，現今台灣 Cosplay 的文化我們必須認知其未來十年在台灣的藝術發展，將是不可忽視的藝術創作的新基因。

X-CUP：人們熱衷於虛擬角色、故事或遊戲，對藝術創作有何衝擊與影響？
藝術並非某類固定形式，文化傳承並非襲舊，我個人非常期待與樂見其發展在藝術家反思後的藝術表現。

X-CUP：COSER 熱愛扮裝角色呈現出何種文化現象？
就心理層面，我個人的認知是扮裝心理必然有其反向潛意識驅使，有規律與結局的動漫故事能夠營造內心的樂園，其角色的形象必為模仿與學習的對象；現實生活充滿不安與壓力，能夠仿效角色在心理某些情境是可獲得紓解，年青人尋求自我認同與團體聚合效應在今日社會的青少年文化是一股正面的現象。

X-CUP：COSER 對於身體形象的精心雕琢，以及進入角色時所呈現的神貌氣質，有何觀察與想法？
角色的認同在於 Coser 的認知與外在詮釋，其用心與認真觀察與嘗試正是藝術的基礎，當我面對 Coser 的角色詮釋時，我是以用心去感受其投入的狀態，感受其真實呈現的一切。

X-CUP：我們要以何種態度來認識 COSPLAY 的世界？
人都能帶著幾副面具出門，卻無法真實面對他人非真實身分的認同；我想認識 Cosplay 的世界先拿下那偽裝的道德感，去感受真實的虛假世界。

cosplay

COSPLAY
寧靜的革命

專訪藝術節活動策劃人 璇叡

X-CUP：璇叡，請自我介紹和 COSPLAY 的經歷。
因為家中因素較早接觸網路，藉由 BBS 認識了同人活動，經過路人→同人作家→ Coser 的階段後，現於同人與 Cosplay 雙線耕耘中。可是說十分熱愛 Cosplay 這個活動，休閒之餘算是另外一種的自我實現，與朋友們不斷的挑戰各種角色，希望除了 ACG 外也嘗試其他種類的 COS。角色歷略舉：烈火之炎 紅麗、網球王子 龍馬等。

X-CUP：另外一位活動策劃人一菌子，請自我介紹。
ㄆ？！各位正在翻閱 X-CUP 的讀者好，我是菌子☆
自小喜愛畫畫和美的人事物，因為友人和社團接觸了令我戒不掉的同人場次活動，與同好參與繪畫出版和 Cosplay，現在的大學生活中的好友也是一起 Cosplay 的夥伴，每天的話題絕對少不了漫畫、角色、布料、還有龐大無盡的怨念，當下響要持續燃燒心目中的愛，以後有機會的話想製作自創的繪本。角色歷：TOKYO BABELON：皇昴流、巖窟王：Franz 等。

X-CUP：工作人員一行草，也請自我介紹。
各位好，我叫行草，不過對雲門舞集沒有偏好。
高中在天時地利人和之下正式接觸同人活動，如今 Cosplay 屬於我休閒活動的一環，享受和朋友一起玩的過程是我喜歡它的原因。今年希望能夠轉移一些愛多多創作。角色歷略舉：網球王子＝仁王雅治、Air Gear＝鶚島海人等。

X-CUP：對於 COSPLAY 在非常廟藝術沙龍中呈現有何感覺？
璇叡：恐慌，這是第一次的嘗試，期望能在這樣的場地一樣能表現出各個角色的特色和達成共同推廣 Cosplay 文化的目地。籌辦活動過程中的精神和角色扮裝準備中的樂趣，與活動的成功和扮裝的成果，我們都是一樣的投入和重視。雖然 Cosplay 依舊被很多人視為異端，不過我想這是一場寧靜的革命，隨著潮流而走，最後終將擁有我們的廣大天空。

X-CUP：COSPLAY 和同人誌有什麼不同？
Cosplay 是基於對角色的愛，以模仿漫畫等角色人物的服裝、性格等視覺特性，以外表的形似、氣質神似來表達角色的個性和美感，以及抒發我們的興趣，成為另一個想要的樣子。同人誌則是用漫畫、文學、音樂等出版品來表現作品。但都是熱愛動漫的一群人，有些人則是兩者都有創作。

X-CUP：如何玩 COSPLAY？
我們會先選定自己喜歡、想要 COS 或是適合的角色，深入了解作品的故事內容和角特性，經過一段時間的準備服裝、道具、假髮、化妝等，參加同人誌展等活動動，或是三五好友相約外拍，有時也會出同一本漫畫，帶著原著一起進入角色的世界中，而漫畫就像劇本一樣，我們會擺出能代表角色的姿態和挑選與名景相近的場景來入鏡，在照片中重現原著的角色特色和故事氣氛。

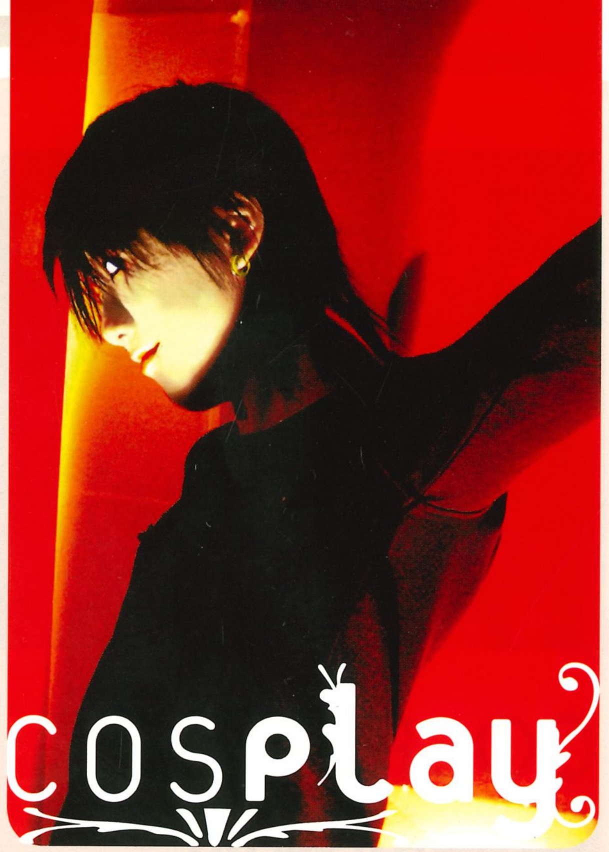
X-CUP：如何開始玩 COSPLAY？其中樂趣是什麼？
我從小二就喜歡租漫畫書和看卡通，之後陸續接觸了台大陽光沙灘 BBS 站、同人誌、Cosplay，小四開始創作同人小說，國一開始當 Coser，能完成一件件的作品或角色當然很開心。而且也因此交到很多一樣對動漫有興趣、氣質相近的朋友，我們一起出角色、玩樂、分享、用功，我想同人誌、Cosplay 和這些好朋友在我的生命中佔了非常重要的份量。

X-CUP：COSPLAY 最大的成就感？
製作過程中憑著漫畫家天馬行空所畫的服裝，想像、設計、挑布、縫製，每個環節都需要注意很多細節，雖然很多挑戰，不過也格外成就感。此外，在創作同人誌所學到的印刷、排版；在角色扮裝中逐漸培養出來的敏銳的觀察、豐富的想像力、細心執行的功力與追求完美、完整的態度；而吸收這些課外知識在我高中入學推甄時發揮很大助益。

X-CUP：未來的計畫與期望？
更加充實自己、累積實力，先做能作好的。希望能為這個圈子盡些力量，持續推動 Cosplay 文化的交流。在這個可說是很小的社會、又很嚴苛的角色扮裝圈子裡，參與的人越多，形成更多的小圈圈，人情冷暖更加明顯，攻擊與圍剿的現象日益嚴重，我想大家都是基於對角色的愛，不希望有更激烈的互相批評，而是要有更多的學習與包容。

X-CUP：目前在台灣 COSPLAY 的分類和現況？
最多人參與的是 ACG，主要是扮裝日本動畫、漫畫、遊戲中的角色；人數次多的應該是台灣本土所創造出來的類別一布袋戲，還傳到日本和大陸去；視覺系指扮演日本視覺系樂團的成員；還有自創小說漫畫所衍生出來的自創角色；其他類則廣闊涵蓋小說、電影、藝能、甚至是日本寶塚劇團。

1. 恐怖寵物店《饕餮》
2. 伊藤潤二《十字路口美少年》
3. 日出處天子《聖德太子》



之一 ACG
璇叡、菌子、行草

ACG 是由三個單字所組成的，分別是 ANIMATION（動畫）、COMIC（漫畫）、GAME（遊戲），是扮裝人數最多的角色類別。

◎圖片提供：璇叡、菌子、行草、凹凹

X-CUP：**ACG 為什麼在台灣 COSPLAY 圈中最常被扮裝？**
一來是因為其涵蓋的範圍廣大，包含三個類別，二是因為 ACG 接觸的人口也多，三則是相較於其他種類的 COS，ACG 大都比較容易準備。

X-CUP：**ACG 中是否有更細的分類？**
有的，以下略舉一些：
JUMP 系：日本少年漫畫雜誌 JUMP 曾經連載過的作品統稱，像是DEATH NOTE、驅魔少年、航海王、網球王子…等。
無雙系：日本電玩公司 KOEI 所出的系列遊戲，三國無雙以及戰國無雙的統稱。
女性向：以女性讀者、玩家為目標族群製作的作品，也就是「女性指向」的意思。

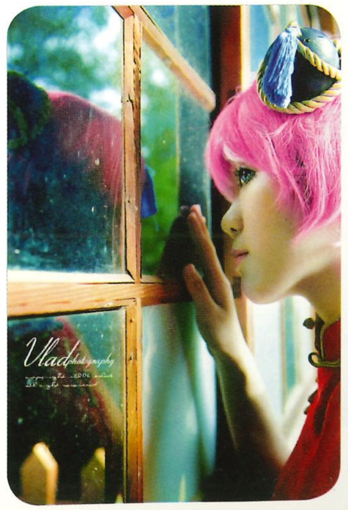
X-CUP：**選擇扮裝 ACG 角色的關鍵？例如：視覺效果、特殊性、可辨識度、人氣度、帥氣度、好發揮…**
選擇的關鍵有很多種，像是角色跟自己很像，或是角色是自己嚮往的樣子，或是角色的造型和個性投己所好…等等，有各式各樣的原因。另外也考慮到自己的經濟狀況、外型條件等等。

X-CUP：**裝扮 ACG 角色的經驗？例如：髮型和化妝有何特殊技巧？**
ACG 角色的妝普遍來講算是淡妝，但是為求拍照效果，還是不免要濃妝豔抹一番，比較注重於底妝以及眼妝上。想要達成漫畫人物無瑕的肌膚的話，底妝是一個非常重要的程序，不管平常的皮膚狀況多糟糕，都要想辦法遮蓋過去，常常一個底妝就耗掉一個小時甚至更多，一切都是為了呈現好的彩妝效果。
而眼妝則配合角色有所不同，大致上來說都希望把自己的眼睛做到跟角色一模一樣，這就要靠眼線了。眼線以男角、女角來區分的話，男角講求剛利的線條，用眼線液畫出銳利的眼線；而女角則是眼線筆與眼線液交互使用，還會利用眼影等物品來增加層次、立體感。其他還有貼假睫毛、打亮打暗等都視角色需要來使用。

X-CUP：**扮裝 ACG 角色最好選擇何種場景拍攝？**
主要是參考作品內的場景，當然不可能找到一模一樣的背景，所以大多只要氣氛與風格相似就好了，只要不太突兀一般來說都是可以接受的。

X-CUP：**如何營造 ACG 角色特殊的氣質？**
其實就靠個人造詣了。畢竟每個人標準不同，願意付出的專注程度也不一樣。以我們來說，是盡量將自己生活中的一舉一動甚至連思想都融入於一個角色，簡言之就是盡量將自己置於和角色同一心境下生活，這樣會比較容易營造出角色的感覺。

X-CUP：**哪裡可以看到或欣賞到您精心扮裝成果？**
璇叡：http://blog.webs-tv.net/user/yasuka.html
菌子：http://blog.webs-tv.net/user/manori.html
行草：http://blog.webs-tv.net/user/aha1959.html



1. LOVELESS《清明、二世》
2. 路德維希革命《路德維希》
3. ZONE-00《黑薔薇憐兒、白百合姬》
4. 冰之魔物語《伊修卡》
5. 銀魂《神樂》
6. 冰之魔物語《奈伊、伊修卡、布拉德》

之二 布袋戲

蓮漪

霹靂布袋戲的素還真、葉小釵…重現人間，一笑一顰、一舉一動、一衣一帽、一妝一髮，都是角色扮裝者醉心琢磨戲偶每一個細節的結晶。

◎圖片提供：炤炫、臥雲、采琳、東京、狐狸、蓮漪

X-CUP：請自我介紹。
我是蓮漪，Cosplay 歷八年，興趣是中國文學、武俠小說、布袋戲、武俠片。因一次因緣際會陪朋友去活動，認識一些也愛看布袋戲的朋友，互相約定來試玩，從此進入 cosplay。

X-CUP：COSPLAY 角色扮裝的經歷。
霹靂布袋戲有素還真、葉小釵，天宇布袋戲-怒雨飛龍；電影有魔戒首部曲-魔戒現身-羅斯洛立安精靈哈爾達，電視有楚留香傳奇-沈慧珊。

X-CUP：布袋戲角色的特色？
布袋戲角色的特色是武俠風，角色的服裝、化妝、造型等華麗度、複雜度及精緻度、價位以及製作難度均比較高。

X-CUP：為什麼會選擇布袋戲的角色來扮裝？
個人喜好以及夢想達成。

X-CUP：選擇扮裝布袋戲角色的關鍵？
1. 角色契合自己的個性及喜好。
2. 能發揮自己所學以及專長。

X-CUP：這些布袋戲角色中哪個角色最喜歡？
最喜歡兩個角色，並排第一：素還真，角色文武兼備，世局運籌帷幄的手腕掌握，武學多方修為，深不可測和變化多端。葉小釵，角色古道俠義熱腸、重情重義、武學修為近至聖人。

X-CUP：這些布袋戲角色中哪個最具挑戰？
青陽子。角色方面：允文允武、氣勢非凡、有霸主之氣，又有道家修為，琴藝非凡，能為一方之霸，也能為正道之棟樑。要 COS 這個角色，要會收放氣勢，不能變成霸道之氣，但又不能沒有氣勢。架勢也要足夠，又要能表現出練琴者的修為氣質，比較難拿捏。
造型方面：頭套很難製作，是先訂基本紅色假髮，白色假髮部份是買假髮絲回來自行加工縫上，頭冠也是自行製作好再以髮夾還有綁繩結固定。在 COS 之前光是要處理頭部造型，要用掉整備時間的一半以上。

X-CUP：請分享一些為布袋戲角色製作服裝道具的困難處。
尋找材料困難度，有些原版材料並非很好找。尺寸問題，木偶版尺寸加大成真人版尺寸的困難度。

X-CUP：裝扮布袋戲角色的經驗？
造型：以古裝居多，假髮顏色種類多，造型也較麻煩，多半需要請專業店家製作頭套。
化妝：大部份偏濃妝，類似歌仔戲妝，但沒有這樣濃，重點著重在眉形以及眼部彩妝。也有人以淡妝走向，只要能出現角色特色又能表現自已就好。近年來布袋戲有些許角色已有臉部彩繪妝或圖騰出現。

X-CUP：扮裝布袋戲角色最好選擇何種場景拍攝？
建議以中國古典園景為主，或是中國風茶藝館等，若場地不好找，也請儘量避開現代建築或是選擇背景單純的場景也可。

X-CUP：要扮裝好布袋戲角色還要做哪些功課？
1. 平時看戲多了解角色精神以及內涵。
2. 學習自行化妝。
3. 學習肢體動作，至少角色擺的動作，能學的就要學起來。
4. 學習自己做衣服或作道具。（此點不強求，並不是每個人都有天份有時 間，但 DIY 是一種樂趣，可以試著從簡單的開始嘗試。）

X-CUP：COSPLAY 的樂趣收穫與成就感？
1. 交到志同道合的朋友
2. 夢想實現的成就感。
3. 整體 COS 起來的成就感
4. 自行 DIY 的樂趣與完成道具成就感。。

X-CUP：扮裝好布袋戲角色有何建議？
1. 了解角色。
2. 服裝道具準備周全。
3. 出角前先行試妝。

1 | 2 3
左頁
1. 葉小釵
右頁
2.3. 葉小釵與素還真

4. 請勿因為要搶新角色而在準備不足的狀況下出角，很容易失敗，只要 COS 得好，一定會有人欣賞，COS 是為了自已高興，不是為了要讓誰看的。
5. 調整心態，COS 只是娛樂，不是生活，不用看得太重，也不要讓 Cosplay 成為自己的負擔，好玩就好。

X-CUP：對於要拍好布袋戲角色的照片有何建議？
就 Coser 自身而言，不論是內在或是外在努力的成果都會展現在照片上。或許修片可以修得完美，也可以合成，但那就失去 Cosplay 的原意。若只想靠修片，跟本不需要 COS，也不需要浪費時間精神在整備衣服道具化妝上，請做好準備再來。

X-CUP：哪裡可以欣賞到您精心扮裝成果？
http://blog.webs-tv.net/user/lotusripple.html

之三 視覺系

KK

視覺系最大的特色就是他們是活生生的藝人，無論是妝、髮型、衣服的材質、和人物的肢體動作以及整體感都可以說是有相當的挑戰。

◎ 圖片提供：KK

X-CUP：請你們自我介紹和 COSPLAY 的經歷。
大家好，我是KK^ ^ 以前去活動場常常拍 Coser，久了自然也會有想要 COS 的念頭。後來迷上了視覺系之後，就決定第一次出的角色是當時最喜歡的雅。未來也會繼續努力，並挑戰一些不同類型的視覺系角色。

X-CUP：為什麼會選擇視覺系的角色來扮裝？
因為本身就是該團的歌迷（笑），每一次的 COS 用到完整都需要花相當多的錢，所以沒有愛是不可能用心去 COS 的。

X-CUP：曾經扮裝過哪些視覺系角色？
雅、千葉、流鬼、將、魅紅。

X-CUP：選擇扮裝視覺系角色的關鍵？
純粹只是因為愛（笑）去會場出視覺系 COS 也更能讓大家了解你所喜歡的角色，以及趁機認識同好^ ^

X-CUP：是堅持視覺系角色原作還是有所創新？
正式的外拍或是去會場的 COS 都會堅持原作，私底下還是會有和朋友的惡搞外拍和幕後花絮等等 XD。

23 4 1 左右頁 1.-4. 流鬼

X-CUP：這些視覺系角色中哪個角色最喜歡？為什麼？
DISORDER 版本的流鬼（笑），從畫設計圖、找配件、研究妝、買隱形眼鏡、染髮等，花了相當多的時間和錢。也去了很多以前不會去的地方外拍、學習到許多的新事物、有麗 Coser 的陪伴、朋友的支持、和因為這套 COS 所以認識了許多非常棒的人，這套 COS 對我來說真的是意義非凡啊！

X-CUP：這些視覺系角色中哪個最具挑戰？為什麼？
大量使用皮革的華麗類型，首先衣服的價錢就很不便宜了，如果加上特殊的妝、名貴品牌的配件、特效隱形眼鏡、髮型…，將以上組合起來像不像也會是個問題 orz。

X-CUP：如何準備進入角色人物的精神中？
這個就需要多看該角色的訪問、影片、live、pv、歌詞等，也就是需要了解他是一個怎麼樣的人，並且盡量去模仿及體會他的神情跟動作。

X-CUP：請分享一些為視覺系角色製作服裝道具的甘苦談。
有些布真的非常難找，忙的時候每個星期都往永樂跑，不是繼續找布就是補買之前不夠的。訂做衣服也是，雖然畫了一本的設計圖，還是每天放學都要去盯進度以及再做更深入的討論和檢查衣服有沒有做錯。有些項鍊或皮帶要買一模一樣的幾乎是不可能，不是沒進口就是賣得超級貴。所以買材料回家做最慘的一次是兩隻手指被瞬間膠黏到拔不開，必須拿剪刀把皮剪開（暈），衣服自己做也常會縫錯拆掉重做、用針刺到自己等^ ^U

X-CUP：裝扮視覺系角色的經驗？
印象最深的還是染流鬼 DISORDER 版本的頭。給我固定的設計師染的時候，一樣畫了前後左右上下的圖片給他看，頭髮的兩個顏色也是不對稱的，所以不但要分兩次染、漂白、而且還要討論染的面積有多大。加上剪髮總共花了五個多鐘頭。不過髮型是視覺系的一大特色，在校園走的時候，這顆頭非常明顯（毆）

X-CUP：扮裝視覺系角色最好選擇何種場景拍攝？
每個角色所適合的場景都不一樣，要先確定自己希望拍出什麼樣感覺的照片再去選景^ ^

X-CUP：COSPLAY 的樂趣收穫與成就感？
在會場被同好認出來是最大的成就感（笑），當有人過來聊天、合照的時候我都非常的高興！和朋友一起出 COS 也是我最快樂的時候，從一起研究衣服到外拍，當一切努力沒有白費時，那種感動是無法用言語形容的！

X-CUP：哪裡可以看到或欣賞到您精心扮裝成果？
網路相本目前使用天空部落（http://album.webs-tv.net/kk130），參加的活動場以台北場為主，目前預定十二月的兩場以及明年二月場都會出現，歡迎大家過來聊天、拍照、合照，不用害羞喔*^ o ^*/

12 | 56 左頁
34 | 1.2.4. 1688
　 | 7 3. 愛麗絲
右頁
5.7. 愛麗絲
6. 1688

之四 自創類

璇叡、菌子、行草

自創類 COS 可為兩種：一是完全自創，自己創造一個故事，然後 COS 裡面的角色；一是衍生自創，以原作為出發點，為喜愛的角色創造出不同的造型。

◎ 圖片提供：璇叡、菌子、行草

X-CUP：請問自創類 COSPLAY 的定義是？

綜觀現在的自創類 COS，可以發現兩種分別；一是完全自創，一是衍生自創。其實到目前為止沒有一個確切的標準來幫完全自創「定義」，但如果以 Cosplay 的本質來講（因為喜歡一個角色而進一步的去 COS 那個角色），目前普遍認為的完全自創定義為：「自己創造一個故事，然後 COS 裡面的角色。」而衍生自創則是偏向於同人誌，以既有的作品為出發點，依照個人對故事或是角色的感覺，來為角色創造出原作中所沒有的造型，或是因為原作中有些服裝或道具細節看不清楚，所以加上自己的設計以完成服裝（道具）。

X-CUP：可以談談完全自創─1688 的緣起以及心得嗎？

1688 起源於一本關於歷史的書，書名就叫做「1688」，裡面在講 1688 年世界各地所發生的事情。以一年為單位書寫世界各地的歷史的這種題材是少見的，所以這本書勾起我們十分大的興趣也為之著迷，於是因應而生了一個自創的故事。或許參照了當時我們的心境，現在看來那個故事老套的讓人有些害羞；一個擁有無限時光的吸血鬼和一個充滿絕望的少女在 17 世紀發生的故事，那是一個中介的時代，沒有人可以想像在那之後人類的技術以及政治、秩序、生活型態會有天翻地覆的轉變。以吸血鬼漫長的生命為主軸，在一個不斷改變的年代，身邊有一個正在成長蛻變的少女，變與不變的相對下無可奈何的淡淡憂傷，就是 1688 的總結。

1688 的故事、角色以及造型可以說是相輔相成而誕生的，雖然以 17 世紀為背景，卻是任性的加入許多自己喜歡的元素，像是吸血鬼與少女的題材、對於時間的探討以及特殊的神經質般的憂傷。服裝上面也沒有任何的考據，純粹以各自對吸血鬼以及少女的想像，交互討論出適合的髮型、服裝。這個故事並沒有以文字的形態留下完整的紀錄，而是存活在我們的想像之中，隨時成長、更新。

X-CUP：衍生自創是否等同於服裝設計？是否可以談談會選擇衍生自創的原因以及心得？

衍生自創可以說是以三個基點來發展的角色扮演，分別是故事概念、角色個性、以及整體視覺效果。以服裝設計來解釋未免過於單純，服裝設計是針對服裝本身所進行的設計，而衍生自創則是在三個基礎上，經由 Coser 自己的想像來創作出角色的另外一副模樣，所以不能算是服裝設計。

會選擇衍生自創的原因可說是各有不同，如果要大概說明的話便是：對於該作品或是角色本身，衍生出不同於原作的想像或是無法認同原作的設計，想要以自己所能認同的形式來表達作品或角色應有的感覺，所以便採用自己設計的衍生創作模式來呈現角色。

比如說愛麗絲夢遊仙境，一般所熟悉的角色形象大概就是迪士尼所創造出的動畫形象，不過真正的愛麗絲並沒有角色設定，所以便可以依照原本故事的感覺去創造符合自己的愛麗絲夢遊仙境。

之五 寶塚歌舞劇團
Kuroshio & Haoto

寶塚歌劇團正式的中文名稱其實是寶塚歌舞劇團，日文的「歌劇」跟中文的「歌劇」定義不太一樣，寶塚的演出方式偏向於音樂劇（Musical），而不是歌劇（Opera），所以是不一樣的東西。--- Kuroshio

◎ 圖片提供：Kuroshio & Haoto

X-CUP：**請你們自我介紹和 COSPLAY 的經歷。**

Kuroshio：各位好，我是 Kuroshio，我是從 2000 年 2 月開始 COS 的，算是這個圈子不太新的新人吧（爆），在很多方面還需要精進。COS 的作品大部分以電玩為主，直到接觸了電玩櫻花大戰歌謠秀之後才轉向舞台劇 COS，雖然沒幾年又跳回遊戲這樣…（汗），目前的話是以電玩櫻花大戰、NeoRomance 系列為主。

Haoto：我是 Haoto，是 Kuroshio 的姊姊，COS 經歷也跟她差不多，大概就是這樣吧（笑）。

X-CUP：**請介紹一下什麼是寶塚歌劇團。**

Kuroshio：寶塚的特色應該就是所有角色都由女性演出這一點吧；基本上寶塚的觀眾群也幾乎由女性組成，畢竟寶塚就是屬於女性夢幻的投射，由女性演出的男性角色也比現實中的男人理想化許多。

Haoto：另外寶塚分為花、月、雪、星、宙這五大組，每一個組都有男役和娘役的 TOP STAR，還有一個叫「專科」的特別組…，基本上不是年長的生徒，就是年輕有為，為了磨練演技的生徒到各組特別出演這樣。電玩櫻花大戰就是仿照寶塚的舞台和編組喔（笑）。

X-CUP：**是堅持寶塚角色原設定還是有所創新？**

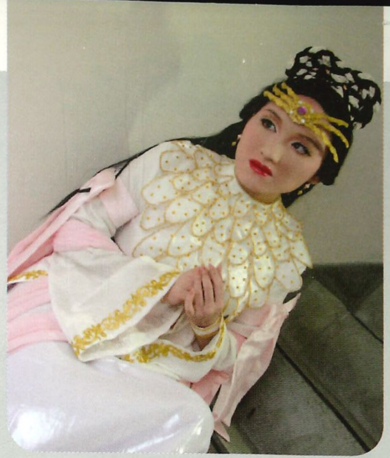
Kuroshio & Haoto：畢竟是真人演出的角色，就盡量按照劇團用的相同素材來製作，除非真的找不到東西才會找其他東西替代，化妝的話也是盡可能的把自己的臉畫成跟生徒越像越好（笑），這大概是 COS 寶塚物最大的挑戰吧…，不過這也是讓我覺得寶塚物比 ACG 物 COS 起來簡單的原因，畢竟有個參考的話要做會比較簡單，但相對來說因為有對照組所以沒有 COS 好的話更容易會讓人覺得「那是什麼啊？」（汗）而且有時候會有劇團特別訂製的素材，外面買不到或太貴，所以得用暴力法自製…

X-CUP：**這些 COS 過的寶塚角色中哪個最具挑戰性？為什麼？**

Kuroshio：「須佐之男－創國之魁－」中的八岐大蛇（的化身）Aosetona，因為演出的水小姐的臉部特色就是長：鼻子長臉長下巴長（爆），所以需要特殊化妝才能達到那種效果，那時候還買了特殊化妝用品研究了很久把鼻子糊長，還要跟寶塚妝作結合，所以還花了不少時間看要怎麼弄才能不造成

1 | 3 4
5
2

左頁
1.2 Kuroshio：Aosetona（出處： 須佐之男－創國之魁－）
右頁
3. Haoto：多季史（角色出處：遙久時空舞－夜）
4. Haoto：Inadahime（出處：須佐之男－創國之魁－）
5. Haoto：春日望美（角色出處：遙久時空 3）



假鼻子崩塌，還有讓人看不到接線，第一次出的時候缺乏練習所以失敗了…（汗），但最後是有練成看不出來有弄假鼻子的技巧就是（笑）（這次放在雜誌上的照片時間來不及所以沒有弄假鼻子，對不起）。另外非常具有挑戰性的就是衣服上面的花樣，當時染繩子染得快要瘋掉，差一點就不想做了，後來研究圖案走向也是十分耗費心力，全部手縫也很整人，但是最後圖案的正確度有 95% 以上讓我很滿意（笑）。

Haoto：嗯…應該也是同齣戲中的奇稻田姬（Inadahime），不過大半辛苦的地方都在那頂假髮上（笑），另一個比較辛苦的角色應該是 Takarazuka Dream Kingdom的 Queen Rose 吧，因為裙子上有超過兩百朵的玫瑰花，問題是沒有錢去買那麼多，所以還自己用緞帶做了八十多朵！（笑）可是最後還是沒有縫到衣服上…，因為那實在多到太恐怖了…（苦笑）

X-CUP：請分享一些為寶塚角色製作服裝道具的甘苦談。

Kuroshio：嗯…請參考上面染繩子記事，還有手縫三十多公尺的繩子到衣服上排圖案、用手釘五百多根金屬釘和雞眼，釘到手指紅腫流血的經驗，最可怕的應該是曾為了省下買本物每單位圖案可以買一本 le cinq 的錢（爆），而用手繡了七十幾個單位的花樣的袖子，總共用了一萬片的亮片和珠子，一個一個的慢慢縫上去（笑），最後那兩條總共長 3 公尺、寬約 15 公分的袖子成本頂多三百多塊台幣，但是花了我一個月在縫（汗），不過繡的過程非常快樂（笑）。

Haoto：嗯…手打過一百多個洞外加穿繩子、要戴很重的假髮、手縫水鑽條…，其實我覺得我的甘苦談應該沒有比上面那位的精彩（爆笑）。

X-CUP：**COS 寶塚角色的經驗？例如：髮型和化妝有何特色？**

Kuroshio：化寶塚妝的要訣，首先研究要 COS 的生徒的妝及臉型，通常本役的生徒對於這方面也會特別下功夫去畫出合適角色的妝，尤其在特殊時代背景設定的戲幾乎都是如此，即使是同一個生徒，不同的角色通常都有不同的妝，要注意。

Haoto：比較常有假髮造型的娘役的髮型很多都是一半真髮和一半假髮，一般都是要先把真髮綁好漂亮的髮型再戴上半頂的假髮，所以真髮過了一段時間又沒有染的話，假髮要戴也不能戴了（爆笑）。

X-CUP：**COSPLAY 的樂趣收穫與成就感？**

Kuroshio：對我這個不是以氣勢取勝（笑）的 Cosplay 而言，COS 的準備過程比 COS 當時更快樂，由角色的心情到服裝設定集史料背景研究，都是非常有趣的經驗這樣（笑），雖然說常常因為實體化非常麻煩而詛咒角色設定（爆），不過當自己研究了很久的東西做出來，那種成就感是無法言喻的（笑）。

我個人覺得 Cosplay 就某方面而言就是表達自己對角色的想法的一種管道，畢竟每個人對角色的想法及觀感不同所以有各種不同的詮飾方式，這也是我欣賞 Cosplay 最大的樂趣之一，所以我非常討厭看到抄襲或模仿（笑），看到明明可以不一樣用自己的表達方式來表達的東西，全變成跟複製人一樣真的超噁心的啊。

X-CUP：**哪裡可以看到或欣賞到您精心扮裝成果？**

Kuroshio：http://www.geocities.jp/reniikarus/

Haoto：http://haoto.24cc.cc

之六 反串

米拉桔

變男、變女、變變變，當喜歡的角色的性別與自己相異時，反串是最直接滿足對角色憧憬的方式。

◎圖片提供：Asako、總裁、dreamcastpei、米拉桔

X-CUP：請為 X-CUP 的讀者作個自我介紹。
大家好，在下是米拉桔，從 2003 年年底開始接觸 Cosplay 至今已經三年了，也請大家多多指教。

X-CUP：曾經扮演過哪些造型？
PIA CARROT 的 Floral Type 制服、前咖啡安妮莓的夏季制服、薔薇少女的水銀燈；還有兩套無參考角色的 COS 服，分別是當初於網拍購買和學姊贈送的。

X-CUP：是什麼機緣下讓你成為扮演者呢？
當初是因為一場高中時舉辦的萬聖節晚會，被同學慫恿穿女裝上陣，意外地發現自己有這資質，對 Cosplay 也挺有興趣的，於是就開始走上反串這條路了。

X-CUP：據你所知，台灣 COSPLAY 界的男性扮演者多不多呢？
其實會場裡也是有很多男性扮演者，只是很多人可能根本不把他們當一回事看。

X-CUP：那你所知的男性扮演者，通常都是扮演什麼類型的角色呢？
一般大多都還是男角，反串與道具系（例如 COS 剛彈）則比較少見；不過近年來反串者有逐漸增多的趨勢。

X-CUP：對你來說怎樣才算是一個好的扮演者？
若只光看先天條件來判斷一個扮演者的優劣，我想這是非常偏頗且不公平的，畢竟這不是選美大會；長相姣好的扮演者的確很容易得到良好評價，但若是一個用心準備裝扮、且誠心對待他人的扮演者，也應該得到大家的支持與認可。

X-CUP：你覺得扮演者以外的人應該用什麼態度參與 COSPLAY？
每個人參與的理由都不一樣，可是基本的禮貌、尊重與雅量還是應該要有。其實不只是 Cosplay，就算在其他場合還是得懂得如何尊重其他人，而不是因為你不喜歡他的扮相就惡言相向或差別待遇。另外，若只是單純想看妹或是想跟可愛的女性扮演者搭關係的話，那建議還是別來這裡吧。

X-CUP：你會如何選擇扮裝角色？
主要還是先看自己喜歡哪些角色，再來考慮適不適合扮演；例如整體形象合不合、以及有沒有把握能將角色精神表現出來。其他因素就沒考慮那麼多了，會想出一個角色都是因為喜歡才會去扮的。

X-CUP：最喜歡哪一個你曾扮演過的造型？
前咖啡安妮莓的夏季制服。因為在下喜歡餐廳外場的工作、也很喜歡女僕咖啡廳內的氣氛，所以在女僕咖啡廳當外場已經變成我的其中一個心願了，不過事實上應該不可能會有店家肯收男生，所以只好自己去訂做一件一模一樣的制服，至少能稍稍彌補心中的缺憾（苦笑）。

X-CUP：那有在同人會場以外的公開場合穿著 COS 服嗎？
有的。曾經為了配合題目而穿著 COS 服發表期末報告，之前參與大學校慶和創意市集時也有穿著 COS 服；甚至還穿著女僕服去台北地下街的女僕咖啡廳喝下午茶，好險評價不是那麼糟糕（笑）。不過除了活動或是特殊需求以外，平常是不會穿著 COS 服去逛街或上學的，一方面換衣服很累，另一方面民眾看到可能會覺得很奇怪吧。

X-CUP：男性反串女性角色需要注意什麼呢？
最重要的還是氣質，講話、姿態、吃東西不能太粗魯，眼睛張大、隨時面帶笑容，不要讓別人覺得好像只是一個男人套上女裝，而不是一個女性角色。然後既然決定要反串，就別抱怨保持女性氣質很困難；也盡量別被發現自己是男的，這需要一點練習。

X-CUP：為何直到現在還是會選擇以反串的方式參與呢？
我喜歡的是女性角色，在可以反串的情況下，我認為這是最能直接滿足自己對角色憧憬的方式，所以一直堅持到現在。

X-CUP：哪裡可以欣賞您的精心扮裝成果？
這是在下的個人網站「米拉桔的慵懶」http://home.so-net.net.tw/achunchun/mirage/。不過因為課業關係，更新速度可能較慢，也請大家多多包涵。
雖然很多人可能一聽到男反串者往往都會想到許多醜陋的一面，不過反串也只不過是種 Cosplay 的方式，就算是女扮演者也會反串男角，是很稀鬆平常的；而且會場上也是有非常多用心且扮相可愛的男反串者，所以下次如果在會場上遇到他們的話，希望能多給予些支持、鼓勵與尊重，以及用正確的眼光來看待反串。各位反串者要加油喲～

之七 服裝製作設計
熊屋工作室

從動漫畫家天馬行空的想像，或是扁形布袋戲偶等虛擬角色的服裝，轉變成真材實料的衣物，要符合造型的精緻度、人體的舒適度和作品的完整度等等挑剔的要求，COSTUME PLAY 真不簡單！

◎圖片提供：熊屋工作室

X-CUP：服裝製作設計的營業項目有哪些？受 COSER 的主要青睞的原因？

熊屋工作室：Cosplay 服裝製作設計佔六到八成，其餘則是主題餐廳制服和一般時裝訂做。目前角色扮裝的訂單已經排到明年二月了。口耳相傳是主要的原因吧！有好的品質和服務，Coser 自然就會互相推薦。交通地點方便，和之前在 Yahoo！拍賣網打廣告都有關係。而且我們都會介紹他們北部其他工作室，歡迎比較、比價。我們都會先和 Coser 討論是否有無預算的限制，在預訂的價錢內達到最佳的品質和效果。每年都會寫年度企劃書，在一些特別的季節或是活動時，有降價、配套等衝人氣的活動。又有保留單和滿額送收納袋等活動不斷推出。

X-CUP：為什麼工作室會以 COSPLAY 的訂單為主？

這幾年 Cosplay 逐漸風行是個主因，Coser 的年齡層也不斷在擴大，我就聽說有同行做過六、七歲的 COS 服（Cosplay 的服裝）。而且我自己本身就從國二開始玩角色扮裝，我想只有 Coser 最了解 Coser 們的心態和想法，也才能滿足她們極度挑剔的要求。

X-CUP：如何開始進入服裝製作的世界？

從小玩角色扮演，衣櫥裡裝滿許多 COS 服，第一件是同好教我做的布袋戲服裝。我母親是接成衣製作外發的訂單，看我這麼喜歡，就安排我去西裝老師傅去學裁縫。六、七年前還很少專門的工作室，我就自己在家接單，也做過服裝助理、設計、打版、車逢樣樣皆會。

X-CUP：製作 COSPLAY 服裝最大的挑戰為何？

1. 最怕是一群不負責、也不懂服裝製作的漫畫家，像是在電玩「真·三國無雙 4」的公式設定資料集中，同樣的角色服裝出現，正面和側面的服裝細節都有不一樣。更別說漫畫同一角色服裝造型的變動，再加上公司、動畫、漫畫三者的服裝設定都不一致。也就是說要從漫畫家天馬行空的想像畫面裡（例如漸層的染布），和 Coser 溝通討論清楚每一個細節，在預算中用可行的方法達成共識。

2. 布袋戲的服裝製作，木偶是扁形，而人體是有弧度的，兩者基本體型不同就必須有所調整，才能抓到基本型又造型接近，又有人體的舒適度和作品的完整度。

3. 預算的控制和變通的方法：像很多服裝上的繡花或貼花，真要如此作要花許多人力和錢，但用打紙模噴花來代替，省錢又效果還不錯。

總之，Cosplay 的服裝製作有很大的想像和發揮空間，這也是樂趣所在吧！

歡迎來上熊屋工作室的布落格 http://blog.webs-tv.net/yukino/。

1. 銀魂 / 銀時
2. 真三國無雙 / 凌統
3. 鬼眼狂刀 / 燈
4. FFAC

之八 道具設計製作
劍心工作室

製作 COSPLAY 的道具講究寫實重現，仔細推敲立體概念、層次、比例、色調、質感、重量、堅固、機動性…等細節，意境、整體造型、人體力學也都要考量設計。

◎圖片提供：劍心工作室、喵京

X-CUP：劍心工作室設計製作道具的項目有哪些？

工作室設計製作道具的範圍大致上是以角色扮演、舞台劇、布袋戲木偶、自創道具…等相關週邊道具，其中以 COS 道具較為多元。COS 道具與其他道具製作概念差別不大，重點都在於寫實，唯有材質隨題而變，並無單一作法。

X-CUP：如何重現原創著作畫面中的道具成為實體道具？

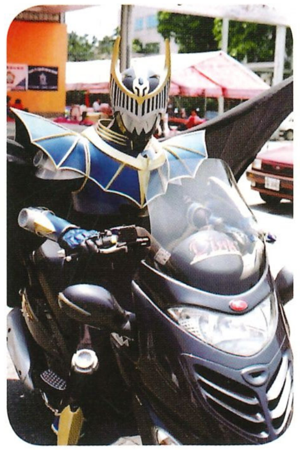
一般確定好製作項目，首先就要蒐集相關資料，資料大多是訂製的朋友主動提供，不過還是會有少數資料不足的問題，由於電玩角色居多，所以必須仔細判讀圖檔的立體、層次、比例、色調…尤其重要，特別是立體概念對道具的製作尤其重要。再者漫畫角色也常有原著筆誤的案例，與玩家達成共識是蠻重要的。

X-CUP：對道具的造型是如何的講究？

道具講究寫實之外，偏重意境的就屬自創道具頗為顯見，自創 COS 或木偶角色為了要強烈突顯性格與特徵，整體造型是為前提思考，整合訂製者的理念需求，這方面的道具頗費心思，也很難控制自己的主觀，然而歷史人物與膾炙人口的武俠小說就比較上手，這類的角色章節介紹的很完整，甚至道具本身也描述的很徹底，只要注意到具特色與時代背景，皆有很大空間表現。

X-CUP：設計製作中，除了道具的外型逼真外，還有哪些需要考量的？

常會碰到悖離人體力學的道具，卡漫電玩居多，也許是為了表現視覺上的張力，角色時常會配帶巨無霸道具上場，雖然極不協調，但效果十足，製作這類道具它的質感、重量、堅固、機動性…，是反覆的思考問題，每個環節都相互影響牽制著，所以技法上經驗累積與推衍是很重要，這些要素在製作上有一定的程度捨取，隨著道具推陳出新，也是不斷的修定製作方法。



X-CUP：為 COSPLAY 做道具最有挑戰的是什麼？

道具沒有正規做法，簡單說吸收越多學的越多，才有辦法接受無法預測的下一步，不滿於現況、不怠惰，這就是對自己的一種挑戰吧！

X-CUP：在哪裡可以欣賞到您精采的作品？

http://blog.webs-tv.net/huyulin781 劍心工作室歡迎指教，謝謝！

之九 攝影師

JERO

說來真的很偶然，我並不是故意要進入這個圈子，我在學校指導攝影社時，有學生很喜歡拍 COSPLAY，但是總拍不好。2004 年一次同人誌場子，學生拜託我一起來拍，他們想看看我怎麼拍，那次場子我認識了一個新的 cosplayer，跟她約定拍專輯，就這樣一腳跨進 COS 圈，陸陸續續和一些沒有名氣卻有著夢想的 cosplayer 合作，讓我喜歡上這個族群。——Jero

◎圖片提供：Jero

cosplay

1
2 | 3 4
  | 5 6

左頁
1. MALICE MIZZER《MANA、GACKT、YU~KI、KOZI》
2. GOTH《森野夕(夜)、神山樹》
右頁
3.-5. GOTH《森野夕(夜)、神山樹》
6. 新世紀福音戰士《明日香、渚薰》

X-CUP：個人拍攝技法與風格表現的特色？

Jero（攝影師、學校攝影社指導老師）：角色之所以會吸引 Cosplayer（以下簡稱 Coser，角色扮裝者）去 COS，不外乎外在的「型」和內在的「神」，所以營造每張影像的劇情，就是我努力追求的風格。關於拍攝技法，我比較注重光線和取景，只有現場光線和背景巧妙運用下，影像才會有意境；另一個重點，我在意平面影像的空間感，所以在 Coser 和場景的配置上，花了很多精神製造立體效果。

X-CUP：如何在拍攝 COSPLAY 中保有個人的風格特色？

要讓每張影像都具有實質意義，需要耐心。攝影師剛剛拍時都充滿動力，但是一過幾張後大部分會開始覺得很無力感，因為面對的很可能都是一號表情，所以每張拍之前，我盡量要 Coser 把這張的感覺說清楚，當她對畫面有參與感時，肢體語言就比較容易放的開，影像當然因此劇情味道十足。

X-CUP：拍 COSPLAY 和拍其他對象題材有何不同？

cosplay關聯到兩種身分，一個是 Coser，一個是角色，如何把這兩者順暢的銜接，是和其他人像明顯很不一樣的地方，一般人像你只要拍出那個人的特質，但是 COS 的影像要藉著 coser 來演出心中對角色的感動，是真的複雜很多，攝影師不但要了解角色，同時更要了解 Coser。

X-CUP：拍 COSER 有什麼要注意的禮貌？

尊重和包容，是隨時都不能忘記的禮貌，攝影師必須體認「Coser」是主角，不是只有嘴巴說謝謝而已。有幾點一定要注意，一盡量不要碰觸到 Coser 的身體，二不要命令指揮 Coser 擺出和角色無關聯的肢體語言，三不要私下對 Coser 品頭論足，四不要從誇張缺點的角度取景，五拍到走光的照片請即刻刪除。

X-CUP：拍 COSPLAY 最好事前要做哪些功課？

前置作業這點真的很重要，會拍 COS 大概應該只有兩個場合，場子上和外拍。場子上最基本應該至少了解角色到底是哪部動漫的腳色，外拍事前要做的就比較多，除了原作的大義，角色的特質、Coser 對角色的共鳴部分，都要溝通清楚，場地的選擇探勘也是不可少的功課。

X-CUP：如何呈現每個 COSER 的特色？

我通常拍之前（很可能一個月之前）會要求 Coser 把心中的角色用文字記下來，給他們多一點時間，陸陸續續記，記的差不多後，開始整理，然後精簡，精簡到某個程度，很多畫面自然出現，由於沒有固定的寫法，所以每個 Coser 都會有屬於自己的表現方式，也因為經過這個程序，Coser 在鏡頭前特別投入，比較容易拍出屬於她自己的特色。

X-CUP：如何從 COSER 的肢體動作和眼神表情中抓到角色的原汁原味？

Coser 和 Model 是不一樣的人像，不能光靠肢體語言或眼神，每張畫面、場景的運用佔很重要地位，所有的肢體語言必須善用場

景，不是只把場景當背景布，如何和場景結為一體，才能讓肢體語言自然生動。例如好動的角色就要多利用可以跑跳的地形，內心戲多的角色就要多利用光線，站坐蹲臥也都該找適當的景，才能讓角色的味道自然流露；至於眼神表情部分，除了 Coser 該去揣摩外，攝影師拍之前也該多探討原作畫家畫的角度，相機角度對表情眼神影響至鉅。

X-CUP：如何在畫面構圖中營造出原創漫畫的氣氛？

漫畫通常把人物變形的很離譜，誇張的角度也不是平常人可以做到，為了影像達到類似的效果，善用鏡頭焦距和角度運用是最好的方法，廣角焦距可以讓離鏡頭前的肢體語言變長變寬，望遠焦距可以讓前後角色相連靠近，望遠和廣角同樣可以拍特寫，但是效果卻相差一萬八千里。角度的靈活運用往往也是不可或缺，有時候需要極低有時候需要極高，總而言之，焦距加上角色離鏡頭距離和角度，這三樣是營造漫畫氣氛很重要的要素。

X-CUP：用何種角度表現出 COSPLAY 特殊的世界觀？

Coser 大部分年紀都介於國中高中大學三種年齡層，這種年紀的孩子會想去玩 COS，通常有兩個動機：一個是熱愛動漫畫，一個是認識興趣相投的朋友。這個族群接觸到的人事物也都很單純，再多集的漫畫，作者想表達的概念，通常只有一兩個，比如鋼煉講的是等價交換，SEED 說的是戰爭和人的關聯；Coser 想表達的，更單純，只是把對角色的共鳴藉由 COS 去感動觀眾，像這樣單純到特殊的族群，如何從影像裡表現出他們的想法，常常需要在場景裡加入一些隱喻性道具，比如散落一地的紅繃帶，可以代表戰爭的慘重，剝落的玫瑰花瓣，可以代表失望，在角度運用上，相機的定位也很重要，到底是以第一人稱、第二人稱或第三人稱的立場取景，對 Coser 表達的效果有決定性影響，所以謹慎而有主見的去選擇每張影像相機介入的人稱，來表現出 Cosplay 特殊的世界觀。

X-CUP：您是如何在畫面中表現出具有視覺張力的氛圍？

COS 影像，可以沒有是非，卻不能沒有創意，不管你如何詮釋，沒有人會說你錯，但是如果連 Coser 都不知道到底要的是什麼影像時，觀眾會認為你是在「家家酒」。一張具有視覺張力的 COS 影像，應該讓人看了會回味，看了還想再看，也會去揣測 Coser 到底是怎樣一個人，這就需要靠創意，「不該出現的出現了，卻又出現的那麼巧」，這是我對影像創意的解釋，但是看到這樣一張影像馬上就了解，所以如何為影像加進創意，是我表現張力最有力的工具。

X-CUP：如何表現 COSER 精心裝扮的造型服裝？

首先要找出造型的重點，然後利用適當方法將它呈現出來，舉個例子，很多角色都有披風，有些攝影師利用第三者拉著一角，拍出擴散開來的感覺，這有點假，假到讓人以為是被樹枝勾到，其實只要 Coser 轉一下動一下，披風自然飄起，拉的皺折和飄的皺折是截然不同，妝的特色需要的是光線來襯托，服裝的特色需要場景來凸顯，就算鮮豔的紅色衣服如果在紅色背景下，卻很難顯出它的特色，充分運用肢體語言和服裝的互動也是很重要，拉一下、扯一下、壓一下，往往就會讓服裝生色不少。

67 / 12 8 / 345

右頁
1. 鋼之鍊金術士《愛德華 / 艾力克》
2. 驅魔少年《亞連 / 沃克》
3.-5. GOTH《森野夕(夜)、神山樹》
左頁
6. GOTH《森野夕(夜)、神山樹》
7. 自創－BLOOD MELODY
8. 鋼之鍊金術士《愛德華 / 艾力克》

X-CUP：拍近照、全身、場景時的不同要點為何？

近照特寫：特別要注意光線和背景，背景盡量深遠，光線要有特色，順光、斜光、逆光、緣光，不論採用何種光線都要把這種光線特質清楚的交代。

全身：要注意肢體語言，畢竟整張畫面幾乎只有 Coser，一個或整團，都需要搭配靈活肢體語言，不然會像多了手腳的身分證照。

帶景：帶景的影像，需要充分運用現場地形，景要找有特色的點，Coser 的肢體語言最好依據場景來設計，畫面中 Coser 和背景的光度反差很重要，盡量利用側光，這樣畫面比較立體也比較有能凸顯主體。

X-CUP：如何和 COSER 保持互動關係？

讓 Coser 保持愉快輕鬆的心情是攝影師在互動中很重要的工作，一個畫面，寧可花多一點時間構思好再拍，不要讓 Coser 肢體語言擺來擺去不知所措，只要按下快門，最好來點鼓勵或掌聲，少抱怨 Coser 這個不好那個不好，找一些輕鬆話題聊，嚴肅的話題留到拍完再說，不妨多詢問 Coser 什麼點子，拍過的畫面最好當場秀出來看，既可以檢討又可以增加信心。

X-CUP：拍 COSPLAY 的樂趣與成就感為何？

樂趣與成就感應該是一體兩面，當 Coser 拍過後對你說：「老師,我終於知道 COS 也可以這樣，這樣外拍一次勝過幾年 COS。」聽到後就會有盡到責任的安慰，其實,我認識的 Coser 當中，幾乎每個人都很有內涵，只是沒機會發揮出來，以往或許總認為影像只是攝影師把人拍下來，等到他們親身投入構思畫面，當然會發現更多的自己，攝影師的成就感，應該就是 Coser 找到的感動吧！

X-CUP：請給被拍攝者 COSER 一些建議？

不要任由攝影師擺佈，畢竟攝影師不會比你更了解自己要怎樣COS，該拒絕的時候要勇於說：「不」，當心中對畫面有意見時，要即時說出來，起碼你要把這張到底想拍怎樣感覺告訴攝影師，不要跟攝影師談東家長西家短的八卦。找地點要注意三樣：水、廁所、安全，拍攝中，最好不要 Coser 彼此再拍來拍去，那對攝影師很不尊重，外拍最好不要太多攝影師，人多嘴雜，不容易拍到好影像。每次外拍，最好事前規劃一個想表達的重點，可以是某段劇情、心情，或角色特質描述，這樣外拍才有明確的內容。

X-CUP：請給拍攝者一些建議？

事前，多花一點時間去了解角色，了解 Coser，不要把 Coser 當免費的 Model 或 Showgirl 來拍。拍時注意 Coser 站的地點安全，多幫忙 Coser 拿一些東西，可以拉進彼此距離，一個肢體語言不要擺太久，同一個點同一個角度，不要拍太多，避免看起來太過單調。不要介入 Coser 的人際關係，保持愉快的心情面對 Coser，如此就算沒有好作品，至少也有個愉快的外拍回憶給 Coser。COS 的影像我放一些在天空部落格 http://blog.webs-tv.net/msg/joecity，歡迎給我意見。

cosplay

1 2 | 6
3
4
5

左頁
1.2.「肉體是靈魂的監獄」系列
3. anomy
4. 無題 01
5. 無題 003
右頁
6. 無題 001

人體包藏下的靈魂中，**最騷動的人性**

紀錄是藝術的表現路徑，若常人認知的美是攝影的最終目的，那只是將攝影更物化－陳文祺

◎ 採訪：編輯部　◎ 圖片提供：陳文祺

**「肉體是靈魂的監獄」，為什麼呢？
因為古老的靈魂認識肉體很久很久了，了解肉體的無能，每當靈魂將自己囚禁在肉體，騷動的靈魂一直在找尋出口，直到肉體衰敗時靈魂能自由進出肉體，而還困在肉體中的靈魂吶喊，就是藝術的源頭，而攝影中的靈魂也正是這些人性的騷動吧！**

X-CUP：請您先自我介紹。

陳文祺：5 年 8 班出生台北市，畢業於國立台北藝術大學美術系 BFA、紐約長島大學視覺與表演藝術研究所 MFA，1999 年進入實踐大學媒體傳達設計學系迄今，現為專任助理教授，並兼任於國立台北藝術大學美術系，除了教學與創作外，活躍於空間規劃設計與藝術策展領域。

X-CUP：談談您的創作淵源，和創作理念。

創作「肉體是靈魂的監獄」必須追溯到大學時期，由於當時不願拘泥於傳統媒材的創作，轉而投入藝術創作理論研究，以「光」為出發點，浸淫於西方中古世紀的哲學與宗教繪畫研究，並專研國內罕見研究的「新柏拉圖哲學」所影響的藝術創作與美學，在這當中又開始進行影像創作。大學畢業前父親祖母祖父連續四年內病逝，個人生命所受到的衝擊，對於人的生死有了新的認知；負笈紐約期間，創作的動力來自於探究生命的去處，回溯過往的研究理論，終以新柏拉圖哲學的「肉體是靈魂的監獄」為創作靈魂的出口，將理論研究與創作真實結合，以後行為藝術影像（Image of Post-Performance Art）創作論發表了「肉體是靈魂的監獄」系列 I、II、III、IV一系列探討肉體與靈魂在真實空間的狀態，藉由照相機的紀錄呈現出後行為藝術的影像樣貌，藉由攝影為媒介忠實紀錄創作行為過程中的消逝靈光。

X-CUP：請問您對攝影藝術的觀感？

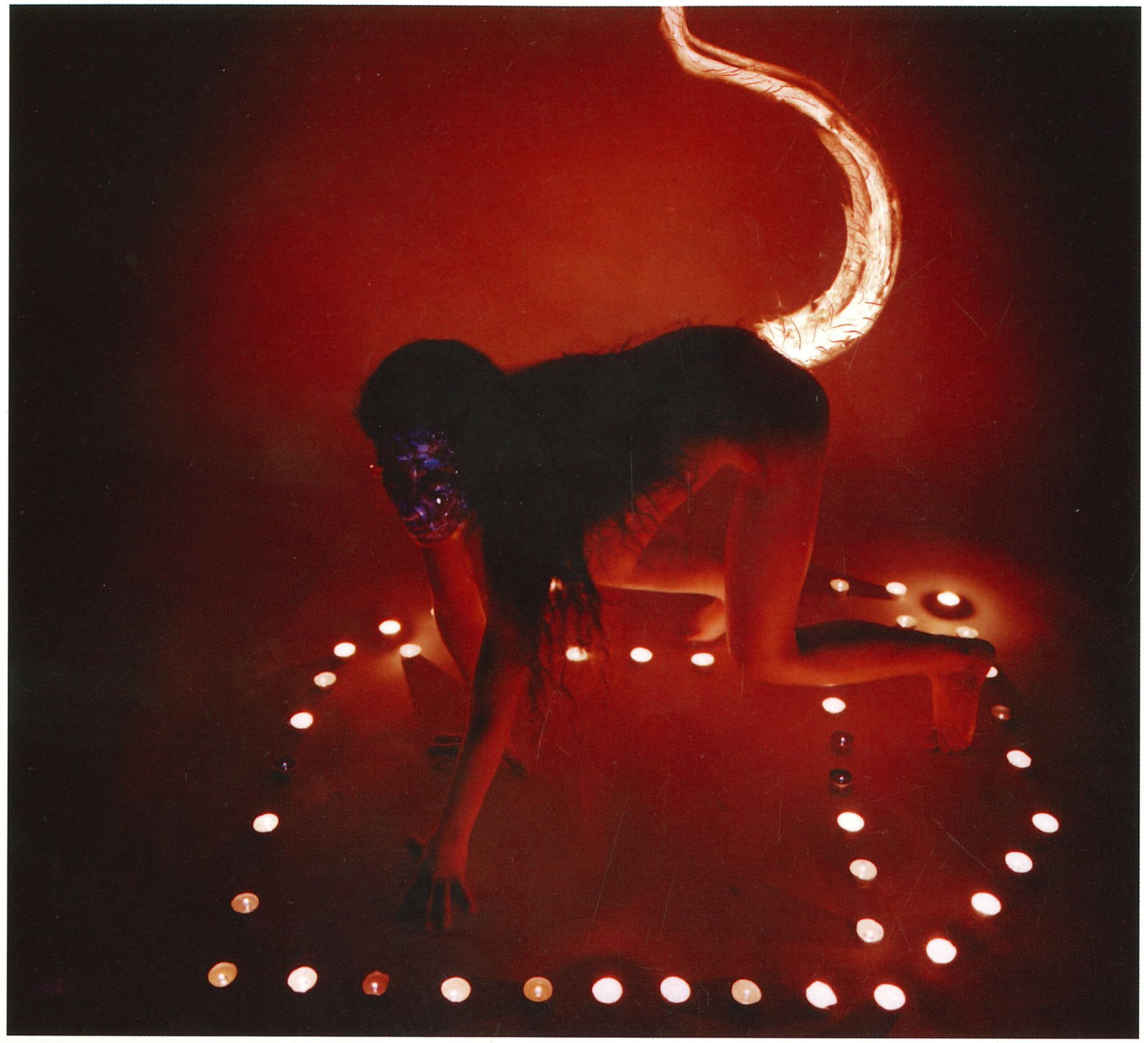
在今日，我很明確地說，攝影已經成為一門藝術，攝影的宿命是紀錄，百餘年來一直忠實地幫助人們紀錄攝影者所認為的美好世界，攝影也成為人類社會忠誠的紀實成像媒介，人類對於攝影的依賴與信任，彰顯出其價值。

X-CUP：攝影藝術會受電腦繪圖的影響嗎？

1989 年 4 月 Knoll 兄弟設計由 Adobe 公司所發行的 Photoshop 繪圖軟體逐漸粉碎的 150 年來（註一）攝影的貞操。在我讀大學時，我很幸運受教於阮義忠老師的攝影暗房訓練與攝影美學訓練，80 年代的台灣好不容易在紀實攝影的風潮中跟上世界的腳步，人手一 台 135 相機，每秒都在追尋 Henri Cartier-Bresson 的決定性的瞬間（the decisive moment），努力將攝影的紀錄宿命化成永恆的驚嘆；不速之客 Photoshop 的出現確實為 1989 年中國天安門事件其官方宣稱照片為外國媒體假造的最好代言產品，也將人類對於攝影的信任做出信心崩盤的宣告，1990 年，我購入了人生的第一台蘋果電腦 IIci 與Photoshop 繪圖軟體，我還是努力在家中的暗房與藥水奮戰，影像要進入電腦似乎還有一大段路程，但這些毀滅性的本質論證如潮水般席捲而來，危機也是轉機，頹傾的攝影也將走出自己的新生命，一個新的里程也將開始。

X-CUP：那麼如此一來攝影的角色是什麼？

攝影忠誠的身分被懷疑論者激化成信者恆信與極度不信任的對立角色，恆信者始終相信宇宙間的一切美感皆能收錄於底片當中，攝影的藝術在於忠實地呈現美好的世界或在悲慘的人間中發聲；這讓我想到西方藝術一直到十九世紀印象派的宣告才了解榮耀上帝並非藝術創作的一切。攝影的藝術若以此為美，我情願認為藝術是人



1 | 2
3
4
5 6 7

1 - 7「肉體是靈魂的監獄」系列

透過攝影的宿命嘲笑易逝的人生，堆疊了美好卻無法停止年華的蛻去。

X-CUP：請您介紹「肉體是靈魂的監獄全系列」的四個系列，以及背後的創作理念。先談談第一和第二系列。

四個系列是我探討生命逝去的開始，系列一我將人的肉體劃開，在那薄膜中人的身體是如此的單薄，我為肉體中的靈魂割出了一道出口，紀念我的親人。系列二是我對於死亡與掌權者的控訴，沒有誰對誰錯，你的死亡是種解脫，而掌權者的權力是彰顯存在的理由，對於生者，都是煎熬，我將儀式驅動喚起我的模特兒進入掌權者的領域，儀式進行的當中我進入了畫面，長時間的曝光讓我能按下快門後從容地加入這個儀式，沒有時間與底片數量限制，直到儀式結束。

X-CUP：接著請您談談第三和第四系列。

系列三我又成為了旁觀者，因為靈魂的形體脫離了驅體漫步於這漆黑的空間，我小心翼翼地將靈魂印在底片上，在轉動的底片中我看到如嬰兒離開母體在產道中旋轉的緩緩露出面孔，他們得到了一個新家。系列四是一個總結，也是一個結束，我需要美麗的線條與身體，我的好友瑪莎葛蘭姆首席舞者許芳宜的身體在各各它成為我的最美好句點，此原為約翰福音 19 章 30 節的領悟，當主宰者成就了這一切時，美好的舞動線條是最美的詮釋。

X-CUP：請您進一步介紹創作「肉體是靈魂的監獄全系列」的過程，在技術層面上有無遭遇任何困難或是突破？

本作品在技術上有許多的特殊點，第一、所有的影像皆為一次快門完成非重複曝光或電腦合成。第二、系列 1.2.4 的畫面刮痕皆為拍攝前就刮好的線條，為何要事先刮底片？原因是這是儀式的一部份，在本行為藝術創作過程，底片是肉體，被攝錄的影像是靈魂，肉體是原罪的、不完美的，因此在底片進入片匣之前皆必須破壞它的完美狀態，刮完後的底片必須淨泡酒精數分鐘後晾乾再放入片匣，因此，我無法控制哪一張底片會與何種影像結合，就如同我們的身體會與哪一個靈魂結合是未知的。第三、系列三的拍攝方式並非靜態單格攝影，他是使用哈蘇的 6*6 片匣，以定點相機不移動，底片透過旋轉以每秒一張 6*6 面積片幅的速度前進，紀錄靈魂的騷動。

X-CUP：請介紹您在創作隨筆中與人有關的作品，另外，這些作品與「肉體是靈魂的監獄全系列」有沒有關聯性？

這是一些習作，2 年拍攝期間我有 12 位合作的模特兒，我們會時常共處一室聊天，透過信任去完成儀式，這一隨筆系列是我們相處時的身影。

X-CUP：請您談談以人體來表現哲學性思考和純粹將人體當作創作主題的差別？亦即如何以透過人體攝影來表現人性深沉的哲思？

人體是活的，有個別的生命與感情，我所找的模特兒絕對是不專業的，我不要專業的模特兒，在我的作品會死掉，他們多是我的朋友或同學與學弟妹。運用人體表現哲思，以我的方式是攝影不是創作的目的，雖是最終的面貌但儀式中的行為藝術卻是哲思表達的出處，而攝影是個紀錄媒材，它紀錄的當下的一切；面對人體他不會是主角兩者都不是，是各司其職，而哲思的表現在於過程發生當中，創作者是導演，也是影像藝術創作者。

X-CUP：您認為在人體包藏之下的靈魂，最騷動的人性是什麼？

當進入無我的時候，沒有意識的糾纏，是潛意識的樂園。

X-CUP：透過攝影的表現對人體和靈魂進行思考時，攝影應該扮演什麼樣的角色？

它是你的筆，你的語言，兩者間的洞，可以窺看對方。

X-CUP：攝影是否是表現人體最好的藝術形式？

舞蹈吧，我認為，它是由靈魂所驅動的身體，是表現人體最好的藝術。攝影的使命感太高，紀錄是藝術的表現路徑，若常人認知的美是攝影的最終目的，那只是將攝影更物化。

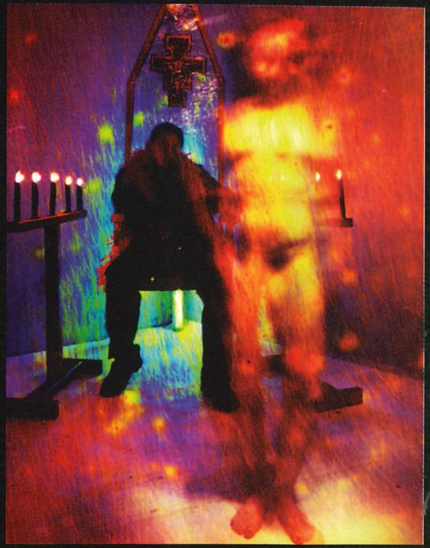
X-CUP：請談談裝置藝術和攝影藝術如何相輔相成？

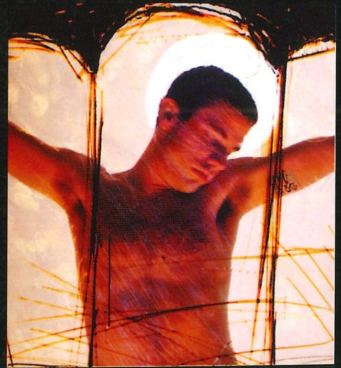
裝置藝術的移動性是最大的罩門，攝影可以將他平面化與流通化。影像裝置將攝影的平面立體化，多觀點的與多視點的將創作者的意涵分享。

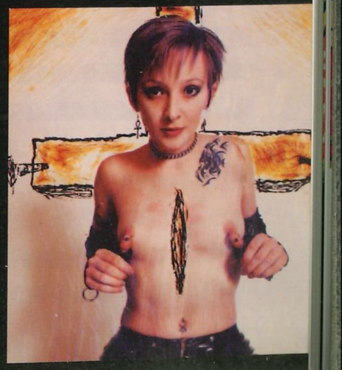
X-CUP：願意和我們分享您未來的創作計劃？對新進的一輩有沒有什麼建言？

探討完深刻的生死議題，我的創作還是一直觀注於人身上，目前正在進行的創作是一項錄像藝術，對象還是在探討人，一個社會化的疏離與道德毀壞下的混亂，透過錄像方式表現，最終以錄像裝置呈現。對於後進，我是非常期待，我長時期教導大一新生進行數位影像創作，由於科技的進步，過去的攝影技術已經不再是昂貴與獨門的學問，取而代之是價廉物美的光圈快門組合，別管那一些技術了，想一想你為何要按下快門！

註一、達蓋爾（Louis Jacques Mand Daguerre，1789年-1851年）法國發明家，發明達蓋爾銀版法，又稱達蓋爾攝影法（Daguerreotype）。1839 年 8 月 19 日法國科學與藝術學院購買了其攝影法專利，並公佈與世，宣告攝影的誕生。







左頁
1. 群魔亂舞 5
2. 金寶娃
3. 獸身供養
4. 野蠻聖境
5. 天堂變
右頁
6. 孤寂之外無它

金色、藍色 的疏離與靠近

人性讓位給潛藏的慾念，無論是頹敗的樂園、廢棄的神偶或張狂的怪獸，
都指向一處處無人跡的疏離境界 – 姚瑞中

◎ 採訪：編輯部　◎ 圖片提供：姚瑞中

論述一定要用筆完成嗎？
姚瑞中用藝術寫論文，或者應該說是用藝術寫下形形色色的史詩？不論攝影、行動、裝置或是十五年的田野國土紀實的創作方式，他總能疊樓架屋地架構起一貫的理念，並正確無誤地在作品中呈現出他希望被了解的論點，你絕對能在他的作品名中找到大我反思與小我思辯的索引，循著他安排的第幾章第幾節，找到清晰耙梳的理念脈絡與氣勢磅礡的創作進程，以及，過往與現在人性的騷動。

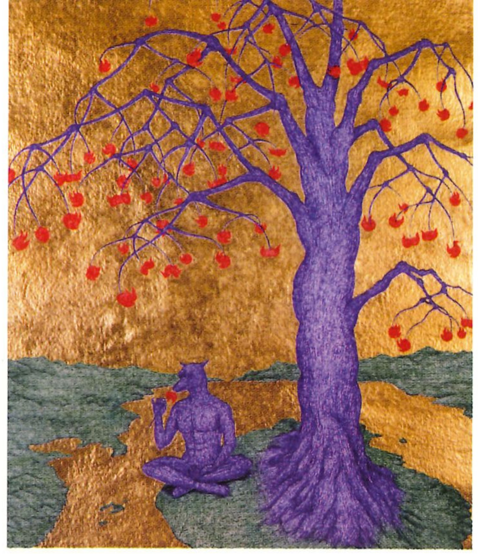
X-CUP：請您先自我介紹。
姚瑞中（藝術家）：1969 年生於台北，1994 年國立藝術學院美術系理論組畢業，曾代表台灣參加1997年威尼斯雙年展，海內外聯展百餘次，從事過小劇場、電影、美術史教學、藝術評論、策展等工作，以楊德昌電影「獨立時代」獲得金馬獎最佳美術指導提名，曾赴舊金山「海得嵐藝術中心」（1997）及倫敦「蓋斯沃克藝術家工作室」（2001）駐村，為台灣當代藝術團體「伊通公園」及「非常廟」成員之一。專長為攝影、裝置及藝術理論，作品涉獵層面廣泛，主要在探討人類的一種荒謬處境，目前為專業藝術家、藝評家兼策展人，並兼任於國立台北藝術大學及國立台北科技大學。

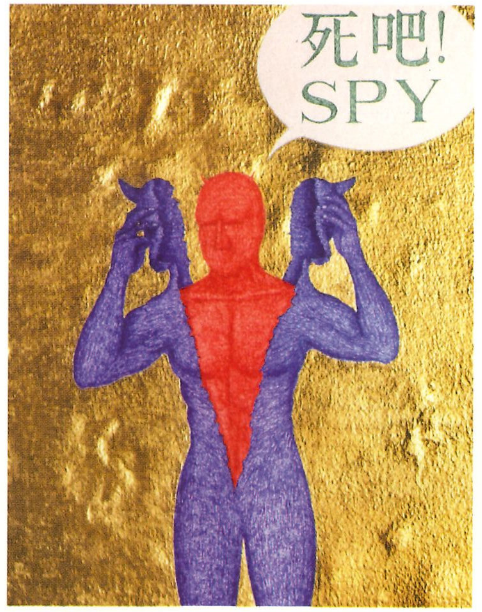
X-CUP：談談您的創作淵源，和創作理念。
人類歷史的命運具有某種無可救藥的荒謬性。以「我是誰」這個存在主義式的質疑為核心，在創作中形成兩個交疊的路線，一是向外的「行動」，一是向內的自省和感情的抒發。前者又包括了兩個脈絡：一為「本土佔領行動」（1994）、「反攻大陸行動」（1994~97）、「天下為公行動」（1997~2000）到「萬里長征行動之乾坤大挪移」（2002）為總結，以上為「歷史測量」篇。另一脈絡以本土環境觀察為主：「寒武紀」（1998）、「獸身供養」（2000）和「天堂變」（2001）等系列，即「環境測量」篇。後者向內自省和感情抒發的部份則以「天外天」（1997）、「人下人」（2001~2002），和「死之慾」（2001~2002）等系列為代表。

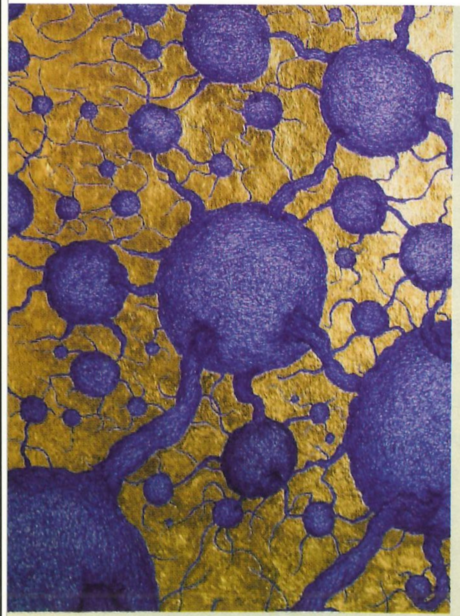
X-CUP：請談談您的「行動三部曲」與「行動三部曲外一章」系列作品，以及背後的創作理念。首先請先介紹「行動三部曲」。
「行動三部曲」這系列作品試著顛覆嘲諷歷史。「本土佔領行動」為「行動三部曲」的第一部，主要針對台灣的「本土化」進行批判，分別於臺灣 6 處被 6 個民族登陸佔領的地點，學狗撒尿佔地盤。計有：安平古堡（荷蘭）、社寮島（西班牙）、鹿耳門（明鄭）、赤崁樓（清朝）、澳底（日本）、基隆港（國民政府）。「反攻大陸行動」為第二部曲，主要針對歷史的荒謬與斷裂所進行的一個行動，在歷史觀光景點前立正跳躍、腳不著地，為了這個系列我在軍中練習跳練了兩年，共有十個地點，包括：上海市政府、北京歷史博物館、北京天壇、北京天安門廣場人民英雄紀念碑、北京祈年殿、北京故官、北京紫禁城、八達嶺長城、香港中環中國銀行、明十三陵之定陵。「天下為公行動」為第三部曲，針對中國外所興建的中國城這類後殖民論述提出的再思考，觀眾可拿起一把玩具槍瞄準畫面上的不明人士射擊，猶如電影上的警察逮捕嫌疑犯的標準程序，射擊檯上則有一行文字：「你有權保持緘默，你所說的一切都將成為呈堂供證。」共有十個城市，包括：多倫多、溫哥華、維多利亞、費城、紐約、舊金山、巴黎、倫敦、橫濱、布理斯班。

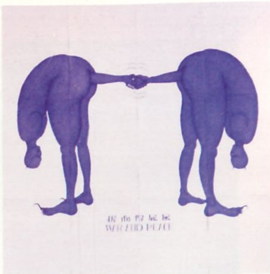
X-CUP：接著請您談談「行動三部曲外一章」系列作品。
本計劃是由中國策展人盧傑及邱志傑策動的大型展出計劃，計有 150 名藝術家在長征各地點發表特定場域作品，並與當地進行互動。應「長征基金會」邀請參加，為行動三部曲外一章，重遊當初共產黨被國民黨追剿的二萬五千公里大逃亡（共產黨稱這次於 1934~36 年間的流竄為「長征」，因為此行而苟延殘喘，並於 1949 年打敗國民黨而獲得中國統治權）地點進行行為創作，計有十個象徵性地點，例如：尊義會議舊址（貴州）、紅軍總政治部舊址（貴州）等地，以雙手倒立之姿，象徵意圖扭轉歷史發展之遺恨，並顛覆之前的三個行動，就是如果歷史能在這裡被乾坤扭轉，也就不需要我前面本土佔領等三個行動，同樣地為了這系列我也是事先一直練倒立。 觀賞這一系列照片，觀者會頓時感到失去方向感、失去地點感的暈眩和不知所措，恍若置身沒有確切地理定位的狀態裡，然而，地點已經不再重要，歷史也早已經被終結與看穿，真正剩下的和所要探討的只是那不斷地「翻轉」和「飄浮」的經驗。

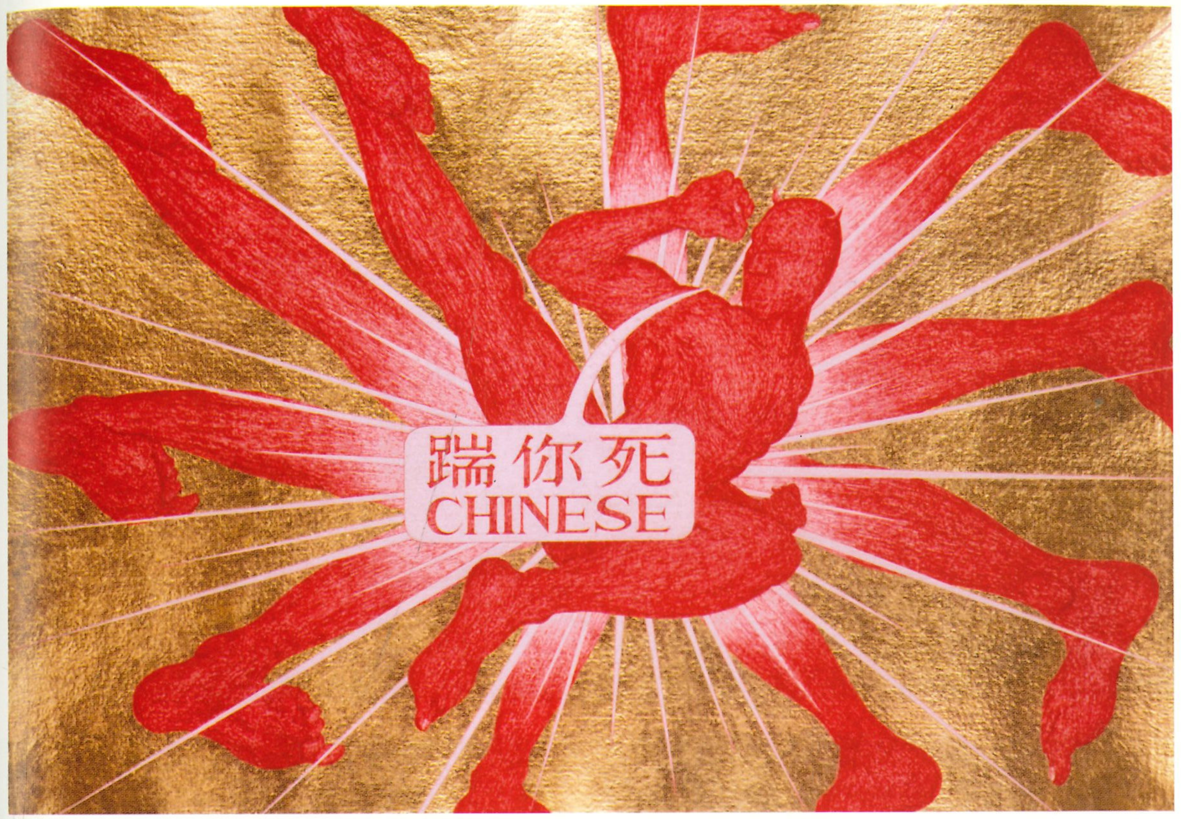
X-CUP：請您介紹「獸身供養」（2000）、「野蠻聖境」（2000）及「天堂變」（2001）等系列作品，以及背後的創作理念。
這系列作品是面對這個世界，試圖以戲謔嘻笑的表象，鋪陳出一個冷漠異境，一股隨風而逝的莫名悲哀。人因為對未來及對過去的無知所衍生的不安與恐懼，於是我們創造了具象的神和獸，藉此來認知自己的「人性」，並作為潛藏於人性慾念下「獸性」的託辭。整組照片的氛圍是世界毀滅後徹底孤絕的狀態，但卻透露出原本的虛假；











1 2 | 7 8 9
3 | 10
4 5
6

左頁
1. 佛性
2. 棒!
3. spy
4. 犬儒外史之肛蕊
5. Taiwanese 2
6. asshole
右頁
7. 吐九次
8. 我信神
9. 戰爭與和平
10. Chinese

就如「膺品」這個概念，大量製造的膺品其實都來自於一個原件。如今原件已消亡，我們則只能以膺品去模擬原本的那個真實，但那永遠不可能是原本的真實，只會越離越遠，直到某個程度後我們反而會認為膺品才是真實。在此，真實已成為「膺品」的膺品。

X-CUP：請您進一步介紹在創作這系列作品時，為什麼並且如何以「金碧山水」的風格來表現充斥在台灣民間的怪力亂神現象?

這系列作品是近年來陸續在台灣民間各地所拍攝收集的影像，意圖呈現台灣特有的一種虛假、疏離的「冷現實」。對我而言，此系列是現代版的「金碧山水」，畫面中的金箔在以往大多是運用於宗教或權力的象徵，在此則試圖將原有畫面中的「景深」取消，讓場景成為一種似真似假的空間，以增加疏離感；另一方面，金箔平面則提供觀者一個冥想的空間，所有天空都被金箔所取消，轉而成為心理層面上的內省空間。手工染色的破舊痕跡將照片染成像是從廢墟中挖掘出來的檔案，世界似乎曾經歷過一場莫名的浩劫；在人類之外又有種莫名的力量在支配這個看似真實卻又虛假的世界。

X-CUP：請談談您的犬儒外史作品，以及背後的創作理念。

世風日下，人心不古，近年來台灣光怪陸離的社會現象層出不窮，不但政治亂象叢生、八卦節目氾濫，自嘲與揶喻似乎也成為普羅大眾逃逸殘酷現實的出口。在此風氣影響下，這系列作品是在閒暇之餘，以手工塗繪貼金箔的傳統繪畫方式，以犬儒與魔鬼共同擔任主角，描繪存在於社會裡華麗又敗德的現象；其中的對話框挪用自漫畫，在中英文對照下，以同音不同義、雞同鴨講的方式，進行文化的誤讀與反諷，猥褻行為則暗示萬物間的鬥爭就如同性愛遊戲般，無論是生與死、權力與毀滅，都構成了我們所處的這個犬儒社會中，一個揮之不去的真實狀態，而我們都無法置身其外，逃避不了歷史加諸於身體與心靈的荒誕烙印。僅以此「史」（屎）自嘲誌之。

X-CUP：有沒有您比較喜歡的作品?

1997 所做的「孤寂之外無它」，藍色吞劍人是我的寫照，藝術家就像這樣，在大家面前表演吞劍，結果劍開叉倒勾，無法拔出來。

X-CUP：您認為在人體包藏之下的靈魂，最騷動的人性是什麼?

最騷動的人性是如無止盡的黑洞般的慾望，各種欲望，例如物慾、愛慾、性慾，慾望不是不好，重要是不要被慾望控制，佛家說的我執，放下執著，就是放下慾望。

X-CUP：請談談裝置藝術和攝影藝術如何相輔相成?

攝影不僅受平面局限，而且一定要有對象物才能成其為攝影，但是繪畫或裝置就無拘無束，咬破手指醮血也可以作畫，攝影只要能讓空間與物體現成物的意念更具體表現，就是相輔相成了。

X-CUP：願意和我們分享您未來的創作計劃？對新進的一輩有沒有什麼建言？

2006 年 10 月 4 日（三）至 11 月 19 日（日）在台北市立美術E展區，舉辦「所有一切都將成為未來的廢墟-姚瑞中個展」（Everything will Fall into Ruins-Yao Jui-Chung Solo Exhibition）。對新進的一輩的建言…其實也沒什麼建言，好好過日子吧，知道自己在幹嘛最重要，不過這也不容易，要吸收新知，不過現代人也是看太多了，不要跟潮流，因為潮流是一時的，會退的。

林筠 紙藝娃娃聯合國

從幫家中姊妹做勞作，進而發現自己對紙藝的喜愛，甚而接觸、進而越陷越深，這是一位紙藝達人的誕生歷程。為了創造出娃娃身上異文化、異時代的服裝，林筠大量研讀時尚書籍、歷代文物典籍。因創作而讓自己變得喜歡求知、更懂得欣賞生命中美好的一切。

◎採訪：編輯部　◎圖片提供：林筠

X-CUP：請為本刊的讀者做個自我介紹？

我是個純粹喜愛紙藝創作的人，因喜歡創作而與紙結緣，沒想到越陷越深、欲罷不能。仔細回想，可能因為我是家中老大吧！下有三個妹妹，因媽媽是職業婦女，很多時候我需要幫妹妹們叮嚀家庭作業，如果她們有勞作，我經常會為她們代勞，創作的種子因而埋下。

X-CUP：請說說您為什麼會開始對娃娃設計有興趣，以及踏入紙藝創作的過程？

因為家中有四個女孩，玩具都是娃娃居多。但是買娃娃也要花錢，我就曾動腦自己做娃娃。特別是當我們開始玩紙娃娃，我會為娃娃們設計服裝、換穿衣服，只是那時以平面為主。

其實，我在學校修的是工業管理，課餘因興趣學了插花、用皺紋紙捏娃娃等手藝，開始上班之後這個興趣並未中斷，而是作為紓解壓力的方式。像大部分的女孩子一樣，對於新娘禮服、歐洲古代宮廷服裝的憧憬，我把它們設計穿在娃娃身上，在此過程中，為了凸顯衣服美感和娃娃的身材，我開始研究用紙塑人形，做出娃娃的三圍曲線、並且盡量讓它看起來自然，甚至讓手指可以動，比如將紙纏在鐵絲上，不斷開發創作技法。

X-CUP：您的創作技術幾乎是自己研發的？

嗯，一開始我參考很多日本人形製作的書籍，不限於紙、也包括黏土、布娃娃等。老實說我起初幾年花了非常多錢在買書上面，除了娃娃製作，為了做服飾也必須看許多 fashion 雜誌、金工設計、為了做出不同朝代的娃娃則須翻閱歷史書籍，像法國十九世紀的宮廷服飾、唐朝樂妓、元朝姑固冠貴妃等時代的仕女，這些娃娃的服裝及飾品的設計也是自己用珠子串成；甚至在作現代的童話精靈系列，精靈身上的毛衣也需要用牙籤代替棒針一針一針打成。為了做出適合娃娃的裝扮，我參考了很多領域的書，為了讓娃娃的皮膚顯得更真實，除了延續紙藝前輩用棉花做身體的底，再用皺紋紙纏出彈性感、曲線感，我也開發了看不出皮膚密合處的技術。也是因為這份對娃娃的熱愛，讓我從過去不很喜歡讀書的個性、變得主動求知，而且樂此不疲。

X-CUP：那麼，您的作品（娃娃）本身多是以童話故事背景為主？或是虛構的角色設計？

都有耶，我一開始很喜歡「凡爾賽玫瑰」那個故事裡女孩們的法國服裝，所以早期都是做這類的宮廷娃娃，之後歷史人物的角色像王昭君、楊貴妃、敦煌飛天等都仔細研究成形。虛構角色的部份也有，比方說像善良可愛的植物精靈、花朵精靈，外貌醜陋、脾氣直率的綠精靈、或吃得胖胖的無憂無慮的赤身精靈……等等，也是我自己很愛的角色。

X-CUP：請您介紹目前最新進行的作品嗎？

我目前正著手為明年「國際紙藝大展」創作廟會市集、並進行真正人物等身大小可穿的時尚服裝。這活動明年七月將由「中華紙藝創作協會」舉辦、屆時亦將邀請日本紙藝高手來共襄盛舉。廟會市集將用紙做出台灣的廟宇建築、及每位市井小民以不同的動作神情，呈現台灣民間的廟會；時尚服裝的部份，則計畫邀請模特兒親身穿上這些紙做的衣服、前來走秀。

X-CUP：請和我們分享創作過程中最令您難忘、以及最樂在其中的部份？

其實在剛開始決定要投入這一行的時候，也是有過一段辛酸的歷程。我畢業後工作和先前累積的存款大約數十萬元，那時正在掙扎要不要全心投入紙藝，因為這相當費力氣、也會很花經費（特別是堅持以最好的日本國寶紙千代紙來創作）。我告訴自己：如果這些錢用完了，那我就回去上班。幸而，我一路上遇到許多支持我的人：家人、先生都很體諒也很贊同，而在一次選紙的過程中，店家看到我手上的娃娃，主動要求我來教學，沒有想到短短二週就招生額滿，自己也相當詫異。就這樣，從自己摸索、到可以傳授給別人，算起來也超過二十年了。

X-CUP：請問您最推崇的紙藝創作人？

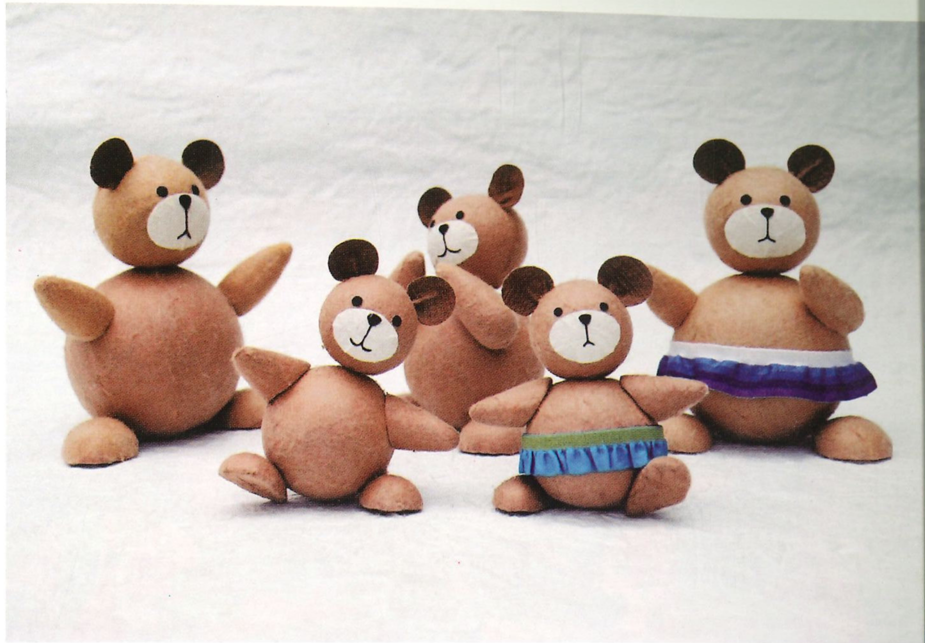
日本的中西京子是我最欣賞的紙藝大師。她的作品相當具有藝術性，也為法國的博物館所收藏。

X-CUP：請給新世代有心從事紙藝娃娃創作者一些建議。

如果真心喜歡，天分不一定是唯一的條件，只要有一分天才、九十九分的努力，我相信有心就可以做出自己滿意的創作。最重要的是全心的投入、堅持、勤奮勤勞，因為有心，所以讓我從不愛讀教科書，變得主動尋找新知、吸收研究。 藝術創作是沒有盡頭的，每位創作者都有不同的長處，同行相忌或相輕只會阻礙成長，放開心胸只看他人的優點，才能讓自己更上一層樓。

X-CUP：最後，請說說紙藝娃娃對您的意義代表什麼？

當我創作這些紙娃娃時，生命中靈性的部分無形中提昇，精神生活變得豐富。它讓我懂得沈澱、自省，以感恩的心面對生活周遭所有的人、事、物，因此我整個人、心都變得更柔軟。紙藝娃娃對我來說，是一切進步的原動力，也是值得用一生投注的藝術。



紀甯瑋 年輕世代的紙上設計

「或許大部分的創作者可以用電腦做出很多炫人的多媒體特效、美麗的作品，但那不是我們所追求的，我們只想回歸最簡單也最單純「紙」來做素材，也象徵人類最原本最初生命的開始去延續著。」插畫、紙雕…七年級的紀甯瑋以紙作為創意的表現媒介，創發出或平面或立體的幻想樂園。

◎採訪：編輯部　◎圖片提供：紀甯瑋

X-CUP：請您為本刊的讀者做個簡單的自我介紹好嗎？

紀甯瑋：哈囉！大家好，我叫紀甯瑋，去年才剛從學校畢業，還是個出社會不久的黃毛丫頭，目前在網頁設計公司從事網頁設計的工作。

X-CUP：請說說您為什麼會開始對設計感到興趣？

從小就愛畫這畫那的到處塗鴉，很簡單的就手握一支筆，天馬行空的在空白紙上塗抹，讓人感到很爽快，而且我很喜歡手繪線條的感覺，線條已不再是線條，在揮灑同時也賦予了它生命感，也因為這樣就一頭栽進設計創作這領域。

X-CUP：從插畫、立體書、延伸的紙雕創意周邊商品設計、手繪請說說您的歷程？

立體插畫故事書的創作是因為畢業專題的關係，和幾個志同道合的夥伴彭書毅、戴彪、賴勇勝、郭芫如、周彩鳳六人共同創作出來的。在去年畢業專題中，我們那組選用紙去做創作的動機，是因為我們相信大部分的創作者或許可以用電腦做出很多炫人的多媒體特效、美麗的作品，但那不是我們所追求的，我們只想回歸最簡單也最單純「紙」來做素材，也象徵人類最原本最初生命的開始去延續著。

至於手繪的開始，也代表著兒童教育如同為樹的根源澆水，「玩具樹」的團隊因而產生；我們對孩童教育發展也做了些研究，調查得知七到十歲學習發展中的孩童，想像力豐富且偏好色彩豐富的刊物，所以我們以遊戲有趣的方式希望讓孩子在閱讀中啟發思維，也杜撰構想了奇幻有趣的故事來引導孩童啟發思考，用生動驚奇的立體摺紙方式刺激靈感與創造力，想個輕鬆的方式來讓孩童學習，也因為這樣，我們花了一年時間，完成這一本生動又有趣的立體故事書創作，在這段期間讓我對插畫表現形式又有不同的認識。

X-CUP：您如何發想虛構的插畫或創意人物的角色設計？

在作畫時其實沒有特定影像在腦海中，靈感就來自於我的生活、我所看過的事物、我所接觸到的，或是去看看一些創作者的創作等，來激發靈感提升自己，然後開始一直畫畫到感覺對為止，除非是有嚴格的限制。

就以立體故事書為例，開始時會有個構想好的故事內容，再針對故事裡每個角色去設定各個人物特性，抓到角色特點後再開始動筆描繪，有個方向會較快的描繪出需要的人物角色。我們同時也收集許多相關的資料當參考，像是動畫電影裡的角色、照片、一些手繪插畫家、卡通等等，討論每種不同的風格，想像假如用某種風格套用在立體書的感覺會是怎樣，最後討論有個共識後，再來開始著手去描繪每個角色，然後把我們會畫好的貼在牆上，大家一起選角，然後做修正加強，反覆的修正重畫直到我們要的。因為我們有六個場景，我們是先決定主場景色系，再去做細部零件的配色，配色時是先將每個做的立體場景拍下、印成平面，然後用色筆在平面稿上，去上色做模擬，我們一樣也是經過多次反覆的討論決

議和修正才決定好場景要以哪種色系配色，決定主色系後在進行細部的著色，之後再將零件排版後印出、裁切、拼裝，就成了現在的作品

X-CUP：請您介紹目前最新進行的作品嗎？
目前因為之前友人對插畫創作很有興趣，找了我和幾個朋友合夥創辦一本非商業性質、免費插畫創作的雜誌，叫「十人十畫」，大約會在年底時出刊，所以這段時間會開始準備出刊要用的創作作品。

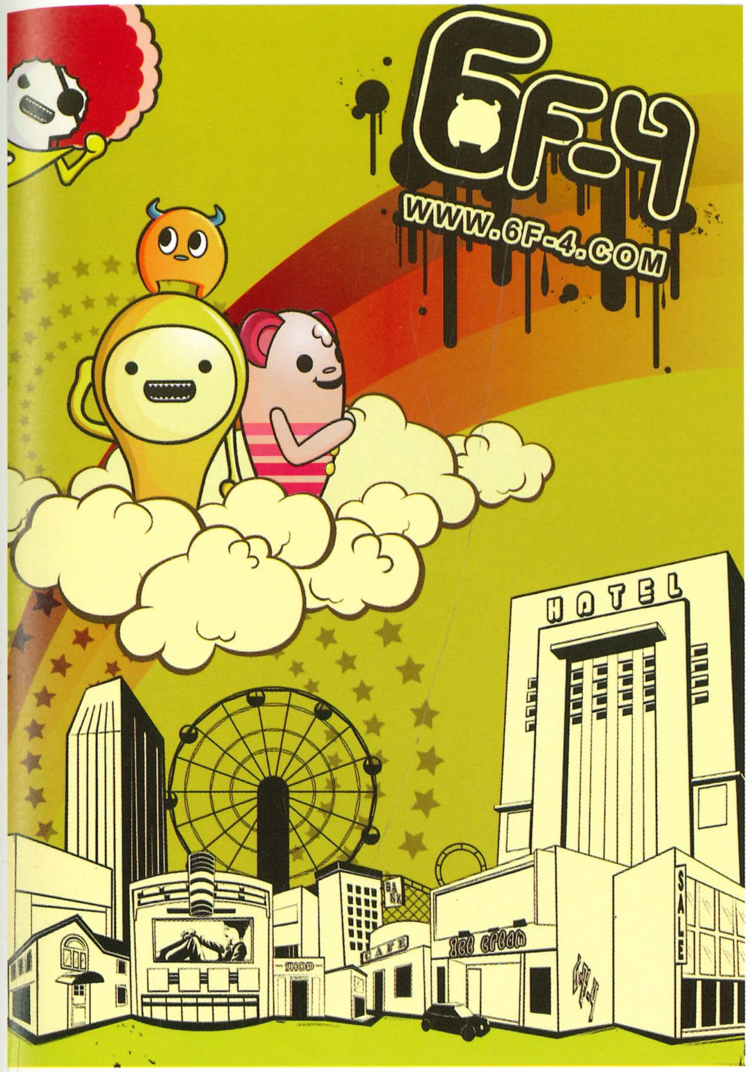
X-CUP：您最享受創作過程的哪一部份？
從無到有的每一個過程吧！呵呵！因為在過程中也許又獲得到以往不同的經驗與感受，即使創作中間遇到挫敗的快樂的沮喪的美好的不管是什麼，都會讓我不斷不斷的累積經驗與成長。

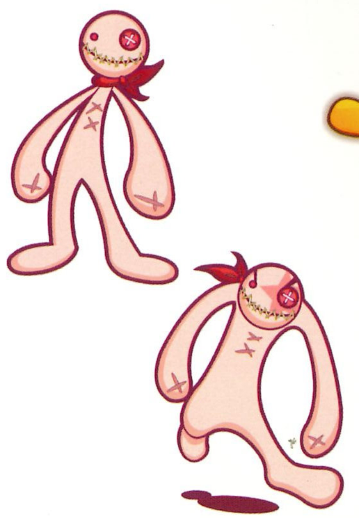
X-CUP：請說說您最喜歡的個人作品為何？為什麼？
其實自己每個作品我都很喜歡，但都還不是很滿意，因為覺得自己還可以再進步、可以做的更好。我現在就不斷多看、多畫、去吸收，進而尋找自己的風格和表達方式，而且希望創作出來的作品，給觀看的人也能感受到某種情懷，這樣也就夠了。

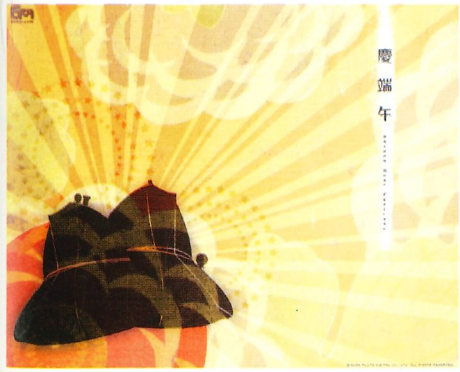
X-CUP：您對台灣和其他國家的設計創作的環境有何看法？
台灣其實近年來創作設計人也越來越多，發表的平台也比往常來的多元，開始也慢慢的發展，雖然現在還不及其他國家的那樣重視，但我覺還是有成長空間。

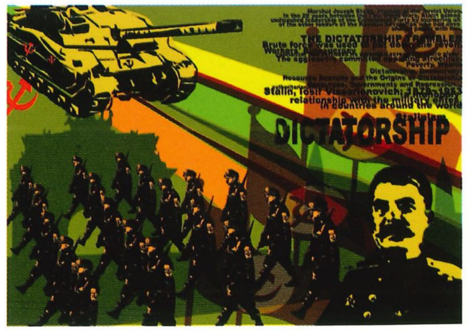
X-CUP：您最推崇的大師或設計師是哪些？
蠻多設計師都很不錯呢！近期給我印象蠻深刻的是青島千穗和山口藍。

X-CUP：最後，請給有心從事視覺設計的同好一些建議
說起來自己經歷也還尚淺、還在學習階段。不過可以和大家分享一些自己看法，我個人覺得創作其實不分領域，不管是在哪方面的設計創作，都可以去看看別人在做什麼？做了哪些創作？這不僅可以拓廣自己視野，也可以獲得不同的啟發。









讓西班牙公仔 帶我們回歸童年

今年暑假，令人耳目一新、富有教育深度的「西班牙玩具特展」於歷史博物館展開，吸引了台灣大小朋友回味並共享童趣天真之美。以下為歷史博物館受本刊之邀，談談活動背後的籌劃構思歷程。

◎採訪：編輯部　◎圖片提供：國立歷史博物館

X-CUP：**請為本刊的讀者介紹一下「西班牙玩具特展」好嗎？**

國立歷史博物館：很多人都認為「歷史博物館」展出的主題總是和考古、書畫有關，這次我們嘗試以玩具為主題，一方面為配合國際博物館學會將 2006 年國際博物館日主題訂為「博物館與年輕觀眾」，另一方面試圖由「西班牙玩具」這個異文化且老少咸宜的題目切入、規劃出深度且有趣的探索，配合展場規劃、教育活動的設計，在暑假期間推出適合親子共遊的展覽，希望為博物館引進更年輕的族群。

X-CUP：**請問本展覽為何會選擇以西班牙地區為主？**

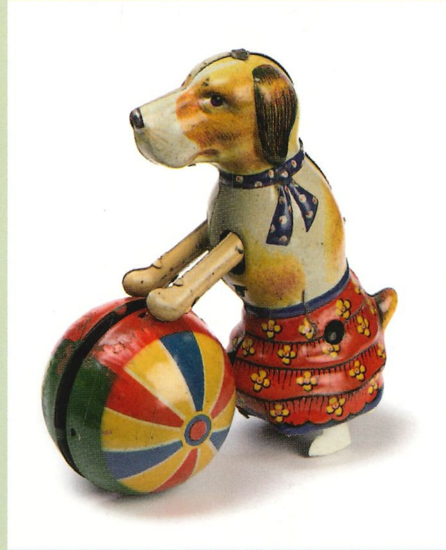
數年前，我們的前任館長曾赴西班牙加泰隆尼亞玩具博物館參觀，覺得該館展覽規劃得很有深度且富趣味性，就此結下因緣。當本館策劃今年「西班牙玩具特展」的時候，同仁也必須赴當地出差、選作品，發現這些玩具不只是可以用來玩，也反應了西班牙當地有趣的民族文化、色彩、造型設計等特色，例如：用舊報紙加水捏塑的紙人偶、動物，象徵環保的概念等等。因此我們在展覽之中，也選擇許多具有環保、關懷、收藏、親情等意味的玩具作品。

X-CUP：**在這個展覽中，有些公仔娃娃的神情、動作很有意思，比方說有一個「抽煙斗的拉屎人」，可以說明一下為何有這種造型的人物嗎？**

很多民眾也對「抽煙斗的拉屎人」感到好奇。在西班牙文化中，每到聖誕節，佈置聖誕樹就是個屬於家庭式的活動，聖誕樹上除了有我們熟悉的星星、在馬槽中出生的小耶穌、東方三博士、天使…等人物之外，還會有各種造型的「拉屎人」躲在聖誕樹各個角落讓人去尋找，增加節慶的趣味。比方說，小孩拉屎人、老公公拉屎人、牙齒痛的拉屎人、拿小雨傘的拉屎人等等。拉屎在西班牙加泰隆尼亞地區的文化具有「為土地帶來肥沃」的一種吉祥的意義，其實背後象徵著「我們不但吃得多、也拉得多」，屬於加泰隆尼亞當地特殊的文化意涵，就像中國人過年吃年夜飯一定要有魚，象徵「年年有餘」的意思。

X-CUP：**這個展覽中，許多玩具展品有許多是由加泰隆尼亞地區的製作商所作，為何多來自那個地區？此外，還有一個很特殊的展品「加泰隆尼亞玩具博物館館長胡安羅沙頭像」，請問這個重要人物為何也被作為公仔？**

這就是加泰隆尼亞玩具博物館為胡安．羅沙館長幽了一默！加泰隆尼亞靠近地中海，一向是工、商業集中的特殊地理區塊，事實上也有許多藝術家出生於此，如高第、米羅，都是加泰隆尼亞人。第一次世界大戰之後這兒並未受到嚴重波及，因此許多有錢人紛紛躲避到這兒來，特別是許多西班牙富商由美洲回國，使此地湧現商機，許多玩具工廠也開設於此，玩具博物館會設在加泰隆尼亞也就不令人訝異了。胡安．羅沙先生是一位建築師，他本身就對玩具愛不釋手，經常風塵僕僕地走遍世界各國收購玩具，也尋覓全西班牙這一個世紀以來的玩具，為該館累積了相當豐富的藏品。至於館長頭像，應該就是向他致敬的一種趣味表達吧！



X-CUP：看起來，這些玩具釐有一種手工的、懷舊的意味，和商業的塑膠量產玩具相較起來別具風味。

沒錯，很多人物、動物都是用很環保的素材手工製作，比如說用舊報紙泡在水中變軟、可塑性高，再捏成紙塑人形、塗上色彩；另外一些陶土、鐵皮做的玩具，一樣是很懷舊、環保的材料，而且不容易變形，這些都是在塑膠材質普遍化之前，二〇世紀初的西班牙玩具。現在坊間很難得看到這類古早玩具，因此可以當作懷舊藏品看待。

X-CUP：請問這個展覽在台灣的迴響如何？

相當的踴躍！不只從現場人潮來看，連網站上的blog也充滿很多留言，顯見來此參觀的民眾都有很好的收穫。特別是我們利用暑期（七、八月）推出這檔展覽，很多觀眾攜家帶眷來參觀，不只小孩開心，現在的大人看到過去年代的玩具也有重溫兒時舊夢之感。

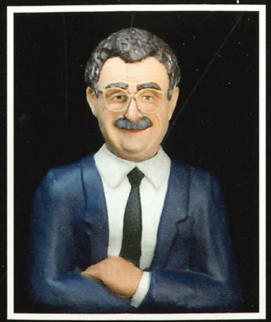
X-CUP：貴館為本展覽規劃的教育活動「捐贈玩具」相當有意義，請問台灣小朋友的反應如何？

這個教育活動規劃的目的是希望台灣小朋友學習「分享」，我們鼓勵來參觀的小朋友們能帶一個自己不要的玩具，捐出來給非洲貧困的小朋友，我們用相當大的箱子來裝，也總共收了四十幾箱！館方也對此熱情回應也又驚又喜。

除此之外，其他的教育推廣活動尚包括延伸這些西班牙玩具的設計，我們也請了老師週末來館教學，教導用舊報紙製作環保玩具，以及示範台灣自己文化特色的民俗童玩。

X-CUP：請告訴我們貴館舉辦「西班牙玩具特展」希望向台灣觀眾傳遞的訊息與意義？

這個活動的初衷就是「寓教於樂」，希望直接以不同時代、不同素材的玩具來向觀眾說話：訴說時代、歷史、社會文化環境等議題；玩具在其可愛的外表下，卻也真真切切地反映了一個時代。而我們的社會中，正需要這樣的童心、以及人文的關懷。



設計超連結計畫 WALKMAN X TALENTS

X 計畫 PART 1: 合作力

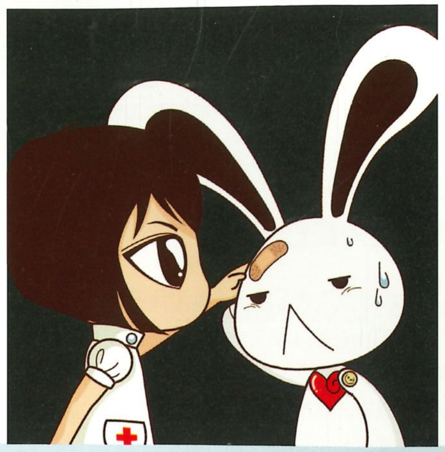
SONY Walkman 數位隨身聽、妒嫉新媒體與三位新銳設計師 Rumor、Avian、瀨上羽二郎的創意結合，藉由品牌的力量，在設計的舞台上大膽發聲、閃耀發光。

◎ 採訪：編輯部　◎ 圖片提供：SONY、妒嫉新媒體、Rumor、Avian、瀨上羽二郎

X-CUP：WALKMAN X TALENTS 的活動計劃如何開始的？
Rita（台灣新力家用視聽產品行銷部）：SONY 是以視聽產品起家，之前 Walkman 可能是價格問題或是進入市場較慢等因素，較少年輕人注意到。今年重新推廣數位隨身聽的概念，在造型、顏色、價格做了全盤的調整，行銷也由保守導向積極。新的設計概念是運用大自然顏色，加上時尚感，成為簡單、輕鬆、好搭配的商品。從六、七月市場調查，Walkman 成為 1 G 同級品牌商品的第一名，可以說我們的想法和價格已開始被市場接受。

和消費者說話是一個重要的關鍵，我們發現數位隨身聽的主要客層是網路族，針對他們長時間的流連網頁、MSN、部落格的生活型態，在行銷必須做些調整，以媒體的露出來說，以往曝光只侷限在報紙、雜誌等一般媒體，但這頂多只是達到「宣示」的功能，要能真正進入消費者心中，就要多一點的交流與對話。

X-CUP：如何透過商品活動與消費者交流對話？
Rita：原來就有計畫要配合 Walkman 的銷售送一些贈品，但不希望只有 SONY 的商標在上面，既然要跟消費者對話，就要了解時下年輕人的想法，他們對公仔的興奮和圖像的要求，便是一個切入的點，於是就與妒嫉新媒體開始籌畫這個活動，走走看會發生什麼事情。



我們發現很多的年輕創作者都有很有意思的想法，藉著品牌的力量，或許可以讓在網路角落的年輕人走出來，讓他們來直接接觸品牌的設計，品牌也可盡到更深遠、更長久的社會責任。我們也在包裝盒上介紹創作者和圖像意義，這樣不但增加商品的生命、創意和差異化，更能藉由年輕人的創作，表達年輕人的想法。

X-CUP：為什麼會有這個提案？
杜廷琦（妒嫉新媒體總監）：一般台灣的大品牌都會先找有名的藝術家或是設計師來合作，而在國外只要是作品好，就有品牌廠商來找你。我們希望有不同的做法，讓這些未成名的創作者有發聲的機會、發光的走出去。

X-CUP：這個活動計劃如何進行？
杜廷琦：我們在網路上設立一個 WALKMAN X TALENTS 可以推薦自己創作的部落格，經過三個多月的招募和訪談，認識一百多個創作者，建立人才庫，透過這個管道，找適合的人出來，用品牌的力量來拉這些人持續不斷去做。

X-CUP：這個活動對 SONY 有何特別的意義？
Rita：這對 SONY 是個大膽嘗試。我們是個有限預算部門，希望和這些有限預算創作人站在同一線上，之後將有機會找這些創作者繼續配合，讓商品有意思起來！同時也透過這個部落格的介面來溝通、討論年輕人的話題，產生更多的回響和效應，這也是多一個市場行銷參考的管道。

品牌是有生命的。我們想做不一樣的事，不一樣設計路線，在能力所及的範圍，想法要大膽、突破、開放，做法則需謹慎、小心、細心。這樣既維持 SONY 堅固的形象，也要創造大膽、高質感的商品活動。

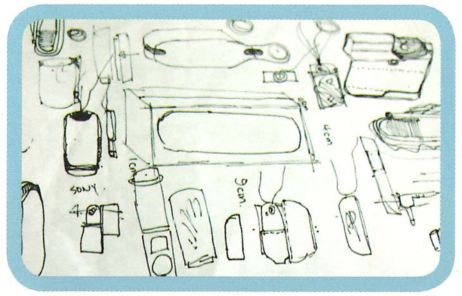
X-CUP：如何繼續發揚這些創作的結晶？
Rita：我們在 SONY 的國際會議上，分享這個成功的經驗，新加坡 SONY 下訂單引進這款數位隨身聽的皮套。只要作品夠特別，有創意的想法，以整體設計環境做考量，在地的設計也會有國際化的發展空間。像是 Levi's 與不同領域的創作者合作，全世界都可以看到。所以品牌與年輕創作者合作一小步，將是未來的一大步。

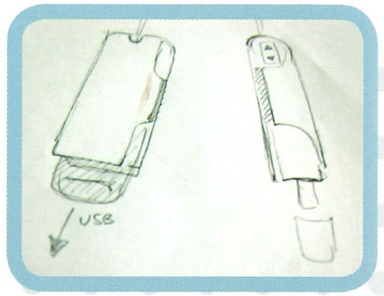
X-CUP：如何延續這個不一樣的成功概念？
Rita：九月份時我們舉辦一個新的「飆創意 玩時尚 Sony Walkman 網路徵圖活動」，對象擴大到一般大眾，發揮大家的創意、想法，以 Walkman 為主題，設計酷炫的圖片或影片，讓 Walkman 成為最具話題、最時尚的搭配。最新的活動與資訊請上 http://www.wretch.cc/blog/sonywalkman。

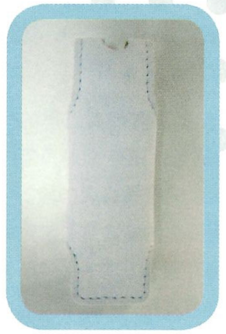
X計畫PART 2: 執行力

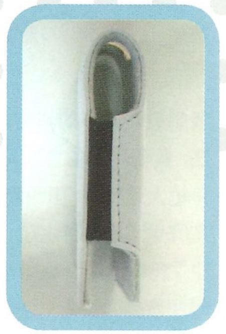
年輕人的事，
就讓年輕人自己來做！

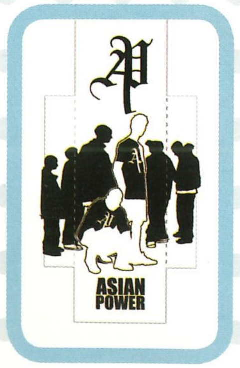
◎ 圖片提供：SONY、妡媄新媒體











X-CUP：這個設計師與品牌結合的計畫是基於何種理念和想法？

杜廷琦（妡媄新媒體總監）：在台灣這個不重視設計與創意的環境中，如果沒有資金、財團、人脈作後盾的話，想要與大品牌合作，簡直比上天堂還難。很多台灣很有能力但卻默默無名的設計師與藝術家，頂多就只能成為廣告公司的下包的下包再下兩個包。想要直接跟大品牌直接做接洽，應該要再等個二十年吧！

反觀國外，不時的會看到許多很好的作品跟大品牌做結合。台灣的大公司們，最多就只是引用國外的藝術家跟設計師的作品結合的成果在台灣發表。於是默默無名的設計師就這樣的不斷被拉上檯面，甚至在世界發聲。在與商業結合的同時，又保有藝術的原創，這是所有的設計師所夢寐以求的，但是在台灣，卻鮮少看到有什麼品牌願意做這樣的活動。於是我們很大膽的跟 SONY 提出這樣的一個活動，與時下努力創作的年輕人做交流與連結，提供一個機會，鼓勵這些默默在耕耘的年輕人們，激發出更亮的火花。

X-CUP：向廠商提出這個想法時，他們如何看待這個計畫？

想不到他們聽到了這樣的 idea 後，竟然會覺得非常的好。而且希望可以做一個持續的活動來鼓勵年輕人來與他們的商品做結合。於是 WALKMAN X TALENTS 的活動就這麼產生了！我們希望可以透過這些活動，招集各個領域的創意人、設計師、音樂人…等等，透過文字或影音的介紹，讓廠商瞭解這群台灣的創作者，然後看是否可以有結合與合作的機會，讓大家默默努力的成果可以有發揮的平台。

X-CUP：如何開始執行這個WALKMAN X TALENTS 計畫？

在 SONY Walkman 同意這樣的概念之後，我們就開始找一些設計師與創作家，短短兩天內，我們一共找了一、兩個插畫師，一個嘻哈團體，還有一個街舞的團體。AP 努力創作獨樹一格的華人嘻哈音樂，Wazzup 帶著台灣的街舞與國際競爭，Avian 有著人見人愛的天使之筆，瀨上羽二郎致力於藝術與影像創作。他們雖然沒有什麼名氣，但是卻有很屌的作品，超級打拼的態度。

X-CUP：請分享你們合作的經驗和產品設計的過程。

設計師找到後，接下來就要設計包裝套了，SONY 提供了一個 sample，就只是普通的 PVC 透明套。要把這些藝術家的創作印在這透明套上，雖然非常的省事，成本也很低，但是真的還蠻沒有質感的。錢可以不要賺，但是東西不能做不好！於是我們決定要來重新設計包裝套，希望是可以做出個使用方便的套子，又專屬於這款 MP3 的用途。

來來回回，跑了廠商N趟，終於與他們決定了樣式。廠商大哥快被我們煩死了，他應該心裡OS @#%$@ 200 遍，一個小套子搞成這樣幹嘛？光是挑選材質我們又花了一堆時間，從 PVC 開始，到尼龍布、尼龍帆布、花紋布、壓線、挑色，最後決定出來是要用仿麂皮的材質，再加上熱燙壓圖案的效果。等了兩個星期，看到第一個樣品了， SONY 來電說：「有質感喔，而且大家都很喜歡。」聽到這句話，幾天沒睡的疲倦，好像一下就都沒了。包裝盒上面有介紹每個 Artist，背面還有鼓勵大家的一些話。還有我們公司的名字也在上面，呵呵。水喔！

X-CUP：完成第一個階段的合作計畫有何感想？

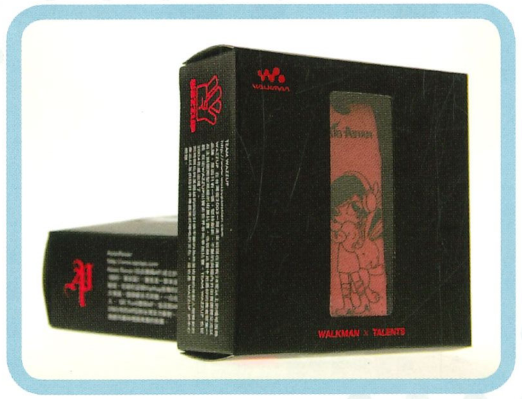
我們都有著夢想，莫名的執著與堅持，默默的付出致力於自己的創作，一步一腳印的把目標設定在國際舞台。雖然路途艱辛，目標遙遠，但是還是要不斷的努力朝著自己的目標與理想邁進。透過妡媄新媒體與 Walkman 的結合，我們又向國際舞台跨進了一小步。

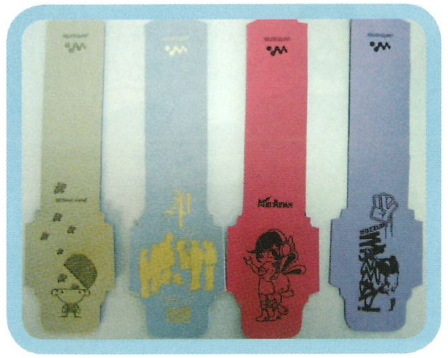
X-CUP：請對想要與品牌或廠商合作的創作者給一些建議。

我們在創作者身上看到了很多的努力和堅持，但是相對的，創作者的作品必須有一定的水準和品質，定位出屬於自己的品牌個性且需要包裝和經營，包裝的呈現不只是在外層，裡面的功和質，才是走的長遠的重點，準備好自己絕對是最重要的！和品牌或廠商合作，無疑是對自己跨出一大步，自己要找對機會、創造機會，製造雙贏！每一個經驗累積起來，最後的成果會是很驚人的。

X-CUP：如何參與你們的活動？

不論是街頭創作者，藝術家，設計師，街舞，塗鴉，詩詞，音樂…，默默的努力耕耘的創作者，歡迎你們共襄盛舉，隨時上網 http://www.wretch.cc/blog/sonywalkman 參與我們最新的活動。



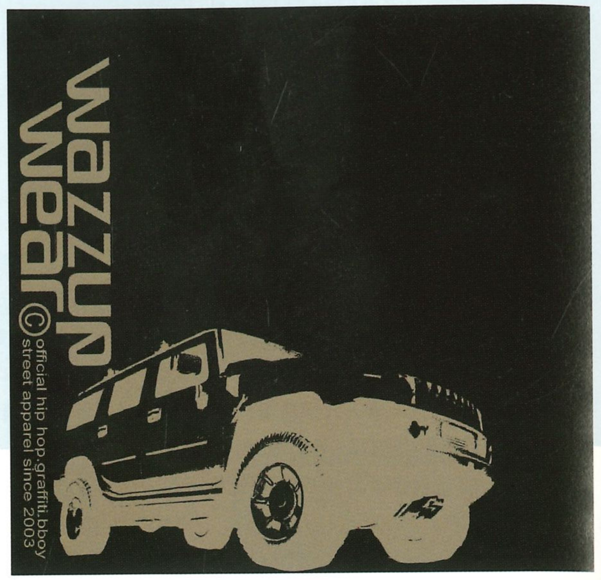


X計畫PART 3: 設計力

Rumor

獨樹一格的嘻哈風設計

◎ 圖片提供：Rumor



X-CUP：Hi RUMOR， 請自我介紹。

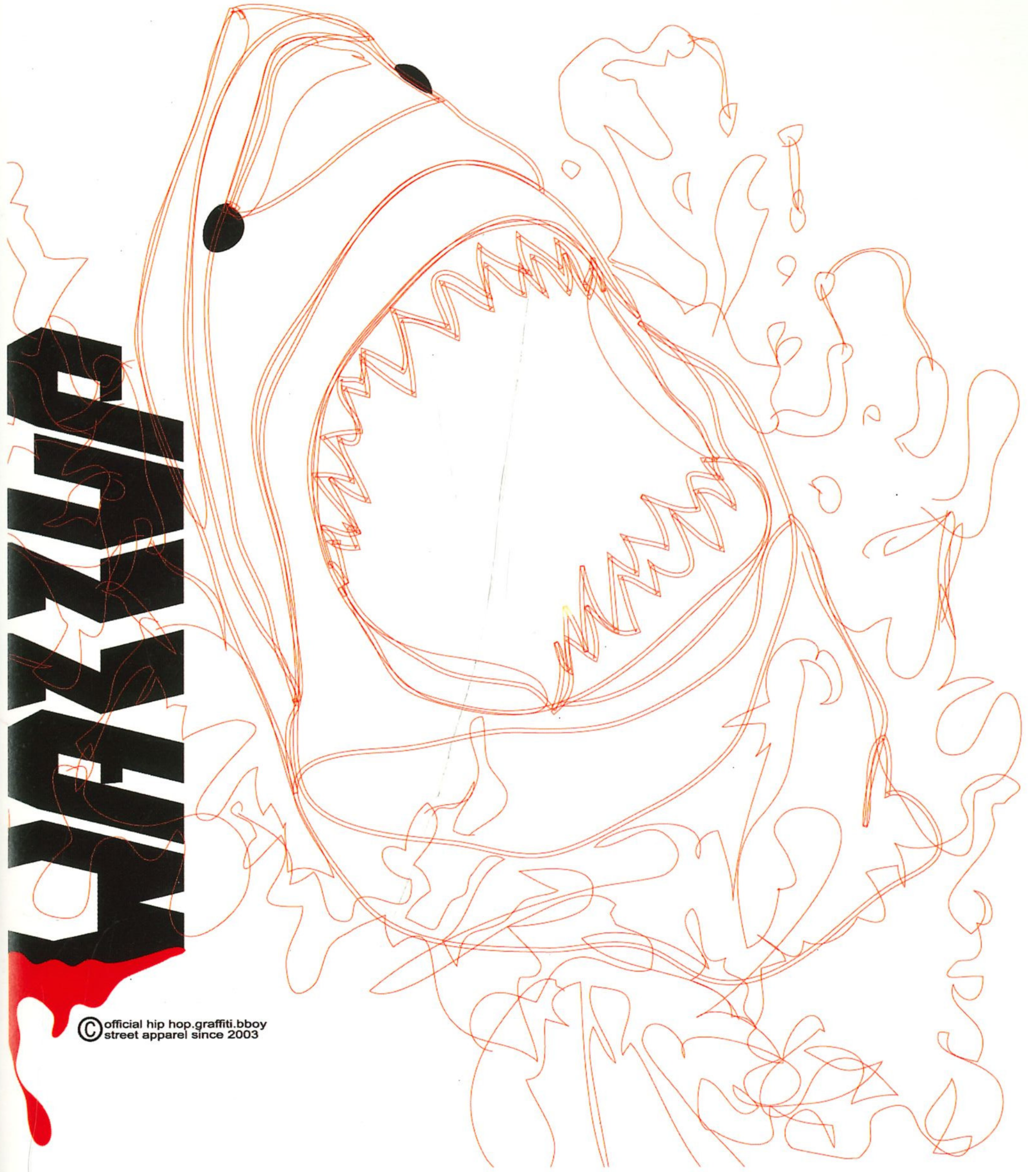
我叫 RUMOR，因為我很喜歡八卦呵呵…，但是我的好朋友都叫我…烏龜，這也是一個悲慘的小名回憶。我大概是九歲跟我媽移民去紐約的，當時我也沒有選擇只是跟著我媽去找我的美國夢。剛開始一句英文都不會，慢慢的我卻有了一口的紐約英文…，我也不了解，但是環境還真是有差啦！學設計其實也就是不想讀書的借口，我想大家都應該是一樣的心態，當然有些是真的很喜歡，可是很少啦！

我一路從拉瓜地亞藝術高中（LaGuardia High School of Art），到紐約視覺藝術學院（School of Visual Art），翹課、翹課、還是翹課，所以我所有會的都是在打工的時候學的。當然上課真的很重要…，呵呵呵！

X-CUP：作品風格的特色？

我…沒有什麼特色！！環境就是我的特色，因為我住在紐約太久了，所以我的設計有很多關於紐約的東西。我自己是覺得這樣不太好，因為好的設計師應該要把不同的東西用自己的眼睛看到，再融入自己的設計，很可惜我沒去過什麼地方，呵呵呵！

其實我是很喜歡在家畫油畫，但是通常都是畫很抽象的東西，因為很好發揮， 對自己的情緒也是一種很好的發洩方法。

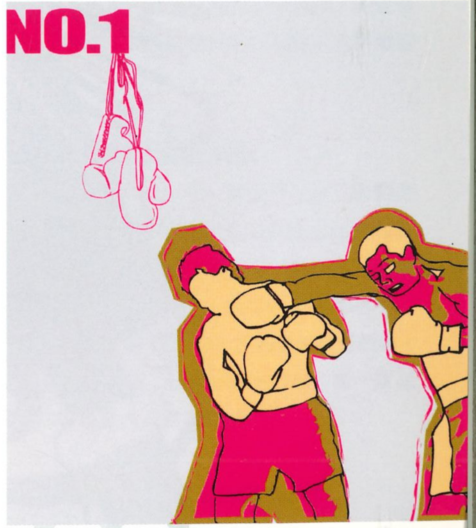


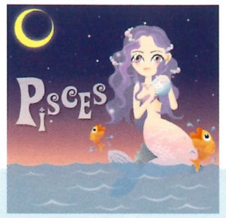
X-CUP：對你而言有哪些創作元素你認為是最重要的？為什麼？

我很喜歡用照片做元素，再加工做處裡，有時候因為工作的關係，我會常常模仿不同的設計師或畫家，因為他們都已經很成熟了，我想要知道他們是如何做到這些設計的，跟如何得到創意的，所以就 copy 囉…，很遜我知道，但是現在如果有設計師跟你說他沒有 copy 過任何人…，騙人的啦！自己也很喜歡用不同的字體，去改出自己的感覺，我覺得字體很好用，而且很有個性，每個字體都有自己的脾氣，用心看，會看得到的。

X-CUP：在哪裡可以看到你的作品？

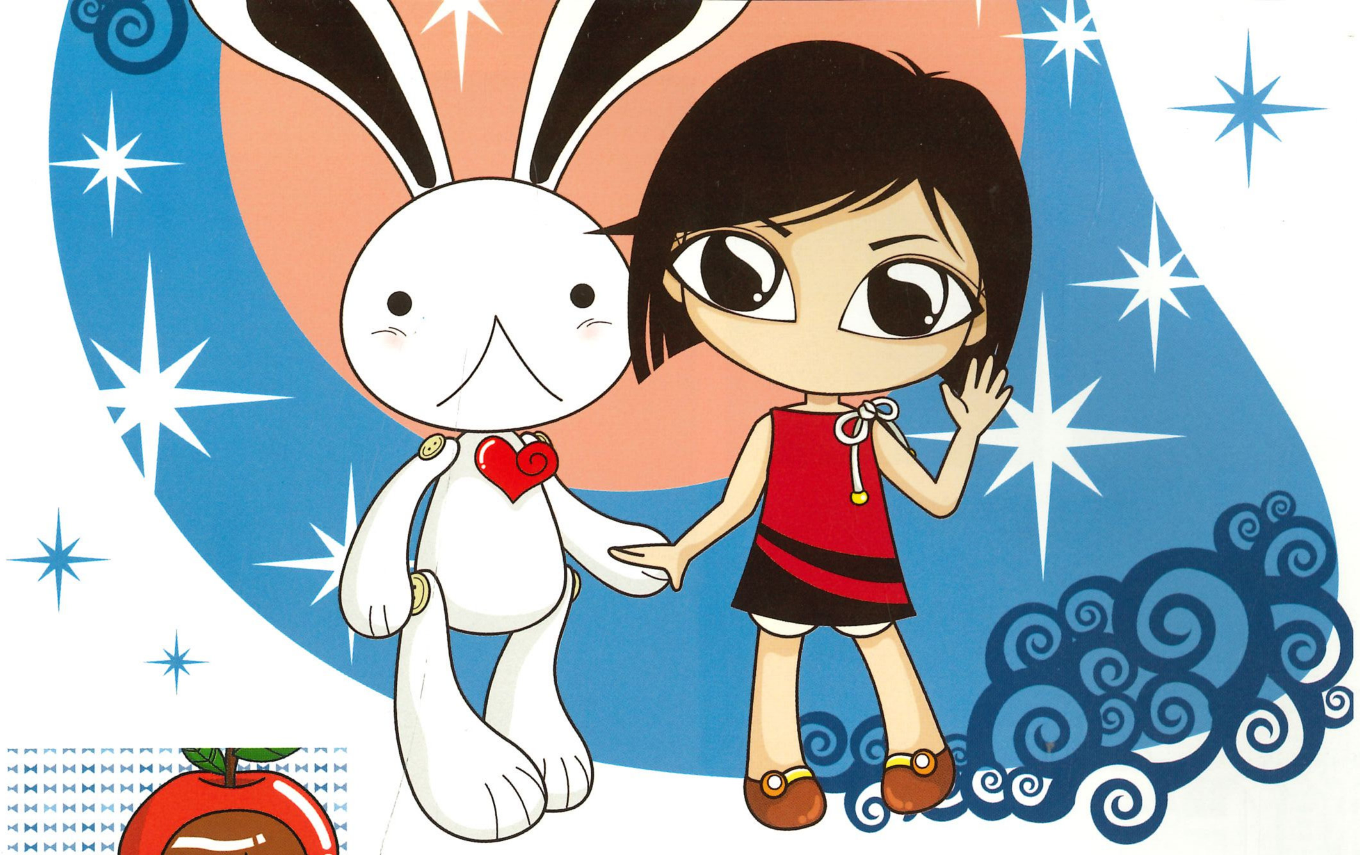
這個一定要的啦！作品有，但是，是音樂網站 http://www.apraps.com。





人見人愛的天使之筆

◎ 圖片提供：Avian



X-CUP：Hi Avian, 請自我介紹。

Hi, I'm Avian. 畢業於紐約藝術學院 (School of Visual Arts)。自幼喜歡塗鴉，無法過著沒筆和紙的生活。擅長女性化及活潑可愛的插畫風格。含有獨特風格的作品曾在 2004 年參與資生堂台灣官方網站多媒體視覺設計比賽入圍金手指獎。陸續配合華歌爾 Wacol、Hearts on Fire 等網站製作。也曾經以個人工作室的方式參與許慧欣、陳奕迅等歌手的 MV 後製動畫。

X-CUP：作品風格的特色？

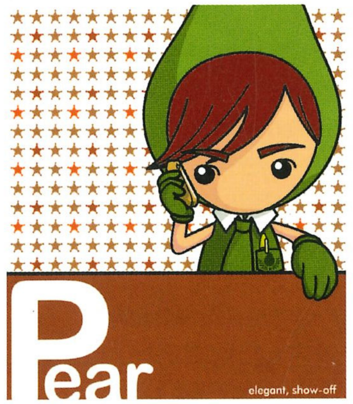
從開始創做以來，我的作品都走活潑可愛路線。如果要別人形容我的作品的風格，除了「活潑」、「可愛」之外，大概也想不出什麼適當的形容詞了。但是這一兩年以來，我的作品風格除了依舊可愛之外，我還希望能有點個性化或是給人有酷酷的感覺。太偏向活潑可愛風格的作品就好像吃了太多巧克力，會讓人覺得很膩久而久之就不會想再去欣賞。我不知道別人怎麼想，至少我對自己的作品有這樣感覺。隨著年齡的增長與社會的鍛鍊後，讓我體會作品之創作應隨著年齡與社會成長而日趨成熟與突破。因此我還是要摸索，期待將來會嘗試創作不同風格的作品。

X-CUP：對你而言有哪些創作元素你認為是最重要的？為什麼？

其實每一個元素都很重要。不過我會花最多心思在角色設計上。它不一定要很完美，可是能不能讓大家喜愛留下深刻印象，才是決定那個角色是否設計成功的關鍵。一個平凡沒有特色的角色，不容易引起大家的注意，也很容易被遺忘。能夠創作設計一個好角色，才能掌握現象的眼光與情緒。

X-CUP：創作的靈感來源？

我認為到處逛多看看是激發創意的好方法。當什麼都想不出來時，出去走走會比在電腦前抓破頭來的好。而靈感是說來就來，平時可能坐車、搭飛機、等電梯或洗澡時，可能就會有 idea 蹦出來。但是沒有及時寫下來的話，可能事後怎麼想都想不起來了。 所以養成隨身攜帶筆和小本子是創作者的好習慣。



X-CUP：創作方式？

平常一有空，我喜歡在本子上隨意的塗鴉。偶而畫出不錯的構圖時，我會試著用繪圖軟體畫畫看，但是不是每次都成功。有部分的作品是完全不構圖，想一步、做一步的方式完成的。也許跟我的個性有關。通常一想到什麼 good idea，就迫不及待的想畫畫看。所以我的創作方式是偶發性的。

X-CUP：介紹一下這次提供作品的特色。

自己作品有什麼特色，就像上述的 -- 走活潑可愛路線 。如果要描述具體一點的話，我自己也不知道，這要讀者給我評價。很多作品都是依當時的心情，週遭所看到的人、事、物而有感而發。比較值得一提的是 Nanami 主角，眼睛超級大的小女生，是我嘗試除了可愛風格之外，也能給人有一種叛逆的感覺。她的眼神看起來好像就讓人覺得她是個壞女生 (其實她很善良的，只是有點任性)，加上她是個國小生但是穿著火辣 (現在的小孩子都很早熟)。 這次為 Walkman X Talents 所設計的 mp3 保護套就是以她做為主角來做造型，當然還有她的好朋友，兔子 Nori。拿著破碗做白日夢的光頭男生，是和一位寫程式的朋友合作一個 Flash game 而畫出來的角色。人物的感覺也是以他來做參考，不過窮酸樣是我自己想像出來的。畫出來時大家都覺得很好笑，頗有喜感。

X-CUP：創作最大收穫和樂趣？

最大的樂趣是自己就像造物者一樣，創造出每一個角色，並且賜予他們生命與性格，並加入環境和生活背景等。當作品完成後那種莫名的成就感，大家的肯定和支持也是讓我一直不斷的去創作的動力與鼓勵。如有任何批評或意見，我也會虛心接受。畢竟不能只聽好的，這樣永遠不會進步。

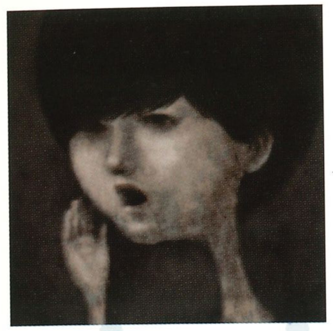
X-CUP：未來的計畫或夢想？

目前我會在東京待上好一段日子。除了學習之外，創作這領域東京的環境和資訊比台灣還要成熟，多希望能夠有所收穫。而比起之前在 NYC 生活，我覺得東京的 Style 會比較適合我吧。

此外我計畫開始替 Nanami 這個角色編寫故事、畫更多相關的插圖，希望有關她的創作能一直延續下去。我希望大家會喜愛她。

X-CUP：在哪裡可以看到你的作品？

目前在「無名小站」可以看到我的作品。只要 Search「Avian」或是「Mio Avian」就可以看到。不過未來我會再更多 Blog 平台上，例如 Street Voice、Yahoo Blog 放置我的作品。



瀨上羽二郎

致力於藝術與影像創作

◎ 圖片提供：瀨上羽二郎

X-CUP：Hi 瀨上羽二郎，請自我介紹。
我是瀨上羽二郎。出生在一個拒絕與台北市一起進步的區域「萬華區」，就讀台北藝術大學的研究所卻遲遲無法畢業。一直以來都是庸庸碌碌的賺錢討生活，有一天發現這個社會並不是你努力付出就會有相同的收穫。三年前祖父過世後，以祖父的日本姓氏瀨上作為筆名，開始了繪畫的創作生涯。創作苦哈哈的日子，全靠杜家兩兄弟無怨無悔的經濟與精神上的支柱得以賴活過來，真是我的再生父母啊…。在此特別提到，杜家兄弟所經營的「妒嫉新媒體」積極支持台灣新生代藝術家創作，熱心公益，功德無量…

X-CUP：作品風格的特色？
作品特色主要是以黑白的調子為主，因為天生色弱的關係，所以對色彩不太敏感，黑與白的調子也比較符合自己的個性。

X-CUP：對你而言有哪些創作元素你認為是最重要的？
我覺得創作最重要的元素是來自對於生命的一些經歷，不管是愉快或是不愉快的，以畫筆呈現出來，算是自己內在的一種抒發吧，作品完成後也獲得別人的共鳴，就很高興啦！

X-CUP：創作的靈感來源？
靈感多半來自於記憶以及曾經發生的一些難忘或美好記憶，停留在腦子裡很久，乾脆把就它畫出來，目前創作的方向還是以家庭與人和人之間的情感做為發展。

X-CUP：創作方式？
本來只是在筆記本上隨手塗鴉，有天一位朋友看見就說：「喂！把它畫完吧！我想看他完成後的樣子。」好吧，就好好把他畫完吧。大部分的作品，都是先在紙上隨便亂塗再 scan 到電腦裡面上色。不過也有直接就在電腦上畫的，尤其是在趕稿的時後。

X-CUP：介紹一下作品的內容與特色。
這一系列的作品都是以人物肖像為主，內容都是成長過程中與家庭之間的記憶的再現，我個人對於家庭成員的大合照有種很特別的感覺，照片中的家庭成員都不會有太大的表情和笑容，大家共同凝視著前方，而光線多半都是在攝影棚內所營造出來的非自然光，這種形式雖然是一種對於家族群體的象徵，但對我來說卻是有種莫名孤獨的死寂感。

X-CUP：創作最大收穫和樂趣？
各位！不管是工作還是創作，一定要做自己喜歡的，才有辦法持續下去啊！

X-CUP：未來的計畫或夢想？
沒想太多耶，能夠畫多少就畫多少…

X-CUP：在哪裡可以看到你的作品？
有發表過幾次不大不小的展覽啦 …
有展覽再通知大家吧！

X計畫 PART 4: 感染力

◎ 圖片提供：Rumor、Avian、瀨上羽二郎

X-CUP：這次參與 WALKMAN X TALENTS 活動的感想？
RUMOR（設計師）：這次參加這個活動也是剛好因為 Envy New Media 的關係啦！這兩兄弟，屌的勒…，一個要賺錢，一個要藝術，兩個人開公司會怎樣？天天吵架啦！呵呵呵！但還真屌？我一開始就跟他們研究要如何把SONY Walkman 這麼小的數位隨身聽，包上一個套子，因為小是重點啊！套個東西不就變大了嗎 ？煩…所以我們拿了很多樣品，從沒有開始畫，終於，還是他們搞出來的，我也算有幫忙了啦！

我覺得SONY這樣的大公司，早就應該跟「新血」合作了！！好的東西一定在新的想法上，像我們這種沒有名氣，所謂設計師的邊緣人，東西又好，價錢便宜，不找我們 找誰啊！！hahaa…
再加上 Envy 幫 SONY 弄的部落格，把一脫拉庫的屌角整合一起，真是嗨啊…

Avian（設計師）：有這樣的活動，讓我非常感動！台灣重視創意和設計還遠遠不及歐、美、日等國家。但是台灣仍然有許多因為喜愛與興趣而默默創作的朋友們。希望未來還能有類似的活動，可以讓台灣漸漸接受「創意無價」的概念，並期待有更多好作品介紹給大家認識。
這次 SONY 公司給我這麼好的機會，能夠看見自己的創作商品並且有機會讓大家認識它，讓我眼中含著淚水深受感動，打從內心覺得無比榮幸。畢竟一個創作的目的，不是留著自己欣賞，而是讓大家共享。

瀨上羽二郎（設計師）：很意外，其實我覺得原本的作品不太像適合放在 WALKMAN X TALENTS 的活動裡，如果害人家產品賣不出去，還蠻糗的，最後硬生生的隨手畫了一個很簡單的角色，以為會被退稿，沒想到他們還是接受了，真的很意外…

杜廷琦（妒嫉新媒體總監）：鼓勵年輕人，眼光要放很遠，不要被自己的盲點所侷限了，不要只問多少錢，要給自己更多的發揮空間。

精誠資訊 95 成果展

精誠更創優勢新勢力

◎圖片提供：精誠資訊

成立於 1996 年 7 月的精誠公司恆逸資訊教育訓練中心，十年來始終位居國內資訊教育訓練的領導廠商，以提供專業技術教育訓練，培訓國內資訊專業人才為使命，歷年承辦政府資訊人才培訓專案，以短期密集訓練方式培訓資訊人才，且培訓成績優異，每年計有八成以上的就業率，協助許多參訓者成功轉職投入資訊領域，屢獲徵才廠商的肯定與讚賞。

2005 年 8 月精誠正式切入多媒體產品線，成立優勢數位設計學苑。優勢數位設計學苑本著協助發展多媒體領域技術及培養相關人才為目的，並結合精誠恆逸在資訊領域所累積的實務經驗與專業品質，延續擴大多媒體教育訓練的競爭優勢。

承辦政府資訊人才培訓案，年年展佳績

精誠公司恆逸資訊教育訓練中心每年承辦政府補助資訊人才培訓班，課程內容廣及網路管理、程式設計、多媒體設計。台北恆逸於 9 月 26 日舉辦的多媒體設計人才成果展和免費徵才活動，更充分展現了每位參訓者的學習豐碩成果。

恆逸每年培訓出上百位優秀的多媒體設計人才，結訓後立刻能夠投入就業市場，每位參訓者都具備多媒體企劃設計能力，熟悉 Photoshop 與 Illustrator 平面影像處理，和 Dreamweaver 網頁編輯、Flash 網路動畫製作，以及數位攝影及後製處理，並且擁有與業界合作多媒體專題製作的執行力。

成果展現場安排多媒體設計成果發表會以及平面作品展，會中由參訓者親自展現專題製作成果，讓徵才廠商不單單透過履歷了解應徵對象，更能面對面了解實力。

成果展中不僅向與會來賓及廠商展現學員們精湛不輸專業的作品，更為正在尋找多媒體設計人才之廠商，安排現場就業媒合，現場熱絡的洽談氣氛，無疑是廠商與學員雙贏的最佳例證。不論徵才廠商希望尋找網頁設計、網路動畫、平面設計人員，或是個人 SOHO 外包接案，均可在多媒體設計免費徵才活動中找到合適的人選！

真正優勢整合的師資與課程，只在優勢數位學苑

優勢師資---專家聚集部落

優勢數位設計學苑的品牌定位是專家聚集部落，在這裡，專業就是最大的特色。比起坊間其他訓練中心，優勢數位設計學苑的師資更具優勢。優勢數位設計學苑師資陣容囊括全台最多 Macromedia 認證講師（Macromedia Certified Instructor, MCI）、Adobe 認證講師（Adobe Certified Instructor, ACI）、Adobe認可專家（Adobe Certified Expert, ACE）、Autodesk 認可講師等，所有講師皆擁有豐富的實務經驗，並經過嚴謹的專業訓練且取得原廠認證資格，能夠充份保障學習品質。

優勢課程---就業導向的完整課程規劃

課程方面，優勢數位設計學苑為 Adobe 、 Macromedia 、 Autodesk 等原廠授權教育訓練中心，以提供國際級多媒體專業訓練課程為主，鎖定目前市場上最炙手可熱的漫畫、插畫、影像處理、網頁設計、動態網站設計、3D 動畫應用、數位影音等各大領域，開發入門到高階等多樣化的技術應用課程，以符合學習者不同階段提升專業實力的需求。

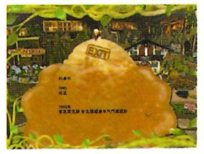
優勢數位設計學苑以培訓學員專業設計能力為首要目標，課程規劃以就業為主軸，因此課程內容切合當前企業所需。為了讓學員的學習更有效果，優勢在各個課程中均有相關作業，讓學員可在課後實際驗收個人作品。另外，優勢也為各個班級設立專屬的網路班版，除了可放置學員個人作品之外，更可在此互相討論、切磋設計，讓學員們擁有溝通、交流的管道。

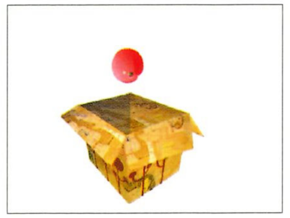
在課程結束前，優勢更安排了專題製作，由實務、教學經驗豐富的專業講師，帶領學員們實地進行網站企劃、平面/網站設計、平面輸出等相關步驟，從一開始跟客戶接洽、訪談需求，並與後製廠商洽詢、估價，到完成整個網站設計與系統，最後網站實際上線使用。從專題製作過程中，可讓學員們在就業前充分了解業界狀況，更能提早適應工作流程，提高就業之信心。

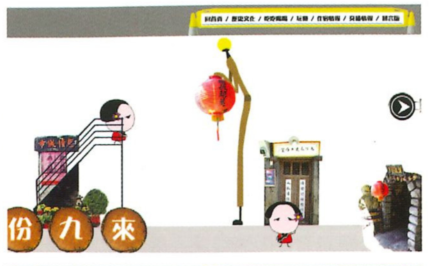
教室軟硬體設備先進，全國獨家使用 Wacom 21 吋數位手繪螢幕

優勢數位設計學苑為首家民間機構毅然引進設計人的最愛日本 Wacom21 吋數位手繪螢幕以及 20 吋LCD 寬螢幕，此外更提供客戶專屬的多媒體虛擬教室平台與網路實作空間，以專業級的教學設備與上課環境，強化學習者的吸收成效。嶄新的多媒體教室中，除了先進的Wacom21 吋數位手繪螢幕，特別訂製符合人體工學的座椅、反折射護目的室內燈光照明、特殊的線路收納設計，以及可同步連線講師授課內容的教學廣播系統。

1 2　1.2. 巧格冰淇淋網站設計
3　3.4. 正佳創意設計公司網站製作
4　以上作品所提及之名稱，純為學員練習作品之用，其所有權分屬該公司所有，絕無侵權之意。







1 2 | 1. 順益原住民博物館兒童網站
3 | 2.3. 來九份旅遊網站設計
以上作品所提及之名稱，純為學員練習作品之用，其所有權分屬該公司所有，絕無侵權之意。

學員從心說起

八位來自不同地方的學員，各自帶著不一樣學習動機來到精誠。結訓前夕不約而同地在個別的訪談中一再表示，他們的選擇是對的，因為這裡有紮實的課程規劃、傾囊相授的老師、認真的同學和先進舒適的設備與環境。

八位學員真心話

學員小鴻，26 歲：來這上課是因為之前網拍賣衣服，發現不會影像處理或網站編輯很像跛腳，走到哪都行不通，經過三個月密集紮實的培訓課程後，不論影像處理或網路廣告，我都可以自己來了，另外，網拍之餘的數位生活照，我也可以自行處理，所以學習多媒體課程可全方位運用在工作或私人生活上。

學員豪豪，23 歲：我因為想兼職賺外快而來精誠上課，上課後發現自己喜歡互動多媒體和Flash，以後希望可以成為網頁設計師或多媒體網站設計師，同時也能兼職接案，未來希望能當 SOHO 工作者。這裡的課程很好，符合我的期望，是我邁向未來的第一步，在此將基礎打好，自修學更多也不怕。

學員小廖，26 歲：原來的工作在教傳統繪畫，來上課是為了轉職，上課後發現多媒體繪圖技術可以輕易做到以前必須累積十幾年經驗，才做得到的傳統技術，我對 Flash 非常感興趣，希望以後可以成為多媒體動畫設計人員，創作出屬於自己的動畫人物，想對老師說非常非常的謝謝，而且這裡交通方便就在捷運站旁，還有這裡的服務人員不會一直打電話遊說一定要來上課，只是親切的為我分析適合的課程。

學員連和，26 歲：唸書時因為玩電動而喜歡動畫，本身學的是電機，來這上課後喜歡有互動的遊戲或網站，希望以後能將電機結合在此所學的多媒體技術，成為多媒體網站設計師，日後再成為大公司的外包商。我曾經在其他教育中心詢問課程，還沒決定上課就被騙繳費，這裡不但具規模，且不會花言巧語騙人，再加上老師有問必答，常常吃飯時間我們也抓著老師們不放，但他們還是很熱心地教導我們。

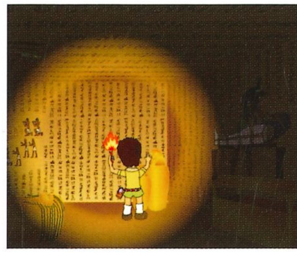
Ezon 健康按摩會館
以上作品所提及之名稱，純為學員練習作品之用，其所有權分屬該公司所有，絕無侵權之意。

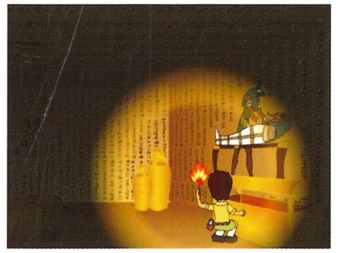
學員丁小姐，32 歲： 一開始是想幫哥哥架網站，學了之後想當第二專長尋找職涯上的另一個可能，以前的工作是缺乏變化的行政工作，在多媒體班學習後，發現這是個充滿創意的領域，可以對個人創意有意外的展現。老師們傾囊相授，總是恨鐵不成鋼，同學們都很努力在學習，希望能再上一層樓。

學員霽文，26 歲： 在學校學的是建築相關科系，對多媒體本來就有些概念，退伍時徘徊在該選擇就業還是升學，後來選擇來這上課，真的是選對了，我們四位組員花一個月完成一個網站，從發想到與客戶溝通到執行，都是大家一起合作，我們常留下來討論到十點半打烊，對這裡唯一的抱怨是學習環境太好太舒服了，小心學員會怠惰，還有老師會犧牲自己的時間教我們，吃完飯又回來繼續回答問題，對了，外面都是少時數高收費，但是這邊的課程紮實又收費合理，整個感覺比我預期好很多。

學員玉菁，23 歲：就學時在學校電算中心打工，因為參與了老師的接案，而對多媒體發生濃厚的興趣，在學校是學電子的，懂些後端的資料庫管理，加上在此學習的前端設計，正好可配合學校所學來找工作，結訓後的生涯規畫，希望能進網路公司，我想要更延伸在多媒體領域的學習。老師們對學生很好很呵護，沒有地方比這裡更好，班上同學學習心很強，目標一致，在這裡學習很快樂。

學員佳茹，29 歲：我是美工科畢業的學生，後來在印刷排版公司上班，當時就會使用 Photoshop 與 Illustrator ，但只運用在平面設計上，後來想學習多媒體技術，所以來這邊，以後希望能以美術編輯網頁設計師為正職，平面設計則變成接外稿，然後在二年內成為網站專案經理，我們這組製作的陶笛音樂網網站，是為在北台灣享譽盛名的陶笛樂器行和教室「陶笛ㄚ志」打造的網站，客戶覺得我們做到了他們想要的感覺，在結訓前夕能夠得到這樣的肯定，真的覺得來這是對的選擇。





Ocarina 網（陶笛ㄚ志個人網站）
以上作品所提及之名稱，純為學員練習作品之用，其所有權分屬該公司所有，絕無侵權之意。

恆逸資訊教育訓練中心優勢數位學苑就是第一選擇

擁有 ACE on Photoshop CS2 認證，精通多媒體網頁設計、平面設計，擅長網頁視覺設計整合等的優勢數位設計學苑多媒體專任講師李啟宏，挾著近十年豐富的教學和著書資歷，他就是學員口中那個傾囊相授的恩師。他忍不住在學員結訓之前，也要說一下他的真心話。

李啟宏老師：當初是自修方式踏入這領域，雖然後來也去上一些課，不過大多要領與技巧都是自己摸索，所以期望將自己的經驗跟大家分享，減少大家因自己摸索而多花時間。在多媒體網頁設計，這塊領域入門門檻低、軟硬體設備要求適中，牽涉的素材與應用多變，有趣、更有挑戰！課堂上我總是鼓勵同學多發問、多練習，藉由設計過的範例演練，從中直接指導同學，以及補充學習經驗、並協助同學多思考。不管在多媒體領域或是教學崗位上，我最大的成就感來自於看到接近自己預期的完成作品，以及聽到學生跟我說「學到好多東西」！

另外，結訓在即我也建議同學在學習方面，軟體工具要多練習，不斷提高「對工具的熟練度」與「各工具間的整合應用能力」。在設計感上要多看多思考，一定要朝「最好的創意以最好的工具完美呈現出來」目標努力！電腦多媒體設計這個領域，只要願意持續花心血練習與肯嘗試各種創意，人人都有機會達到專業水準，並且達成轉換工作跑道的目標。

同學們在上課期間，都很認真的配合課程練習，所以已經順利學習到專業的必備技能。學員在結業後，不但要持續練習軟體與創作，而且需要好好準備好個人作品集，盡情表現個人能力與創造力，讓業主由個人作品集看到你的能力，相信在就業市場上絕對無往不利。

雖然這只是一位老師的真心話，卻同時代表著所有精誠老師的心聲，有這麼多認真的老師在精誠，有興趣學習多媒體的人，精誠公司一恆逸資訊教育訓練中心優勢數位設計學苑就是您的第一選擇。

U'S'I Digital Design College 優勢數位設計學苑 http://us.uuu.com.tw
OWNED BY UCOM 恆逸出品 QUALITY SECURE

台北課程洽詢專線	02-25149191 分機 300	台北市復興北路 99 號 B1 / 2 樓 / 12 樓 / 14 樓
新竹課程洽詢專線	03-5723322 分機 100	新竹市光復路二段 295 號 3 樓
高雄課程洽詢專線	07-2246222 分機 100	高雄市中正三路 55 號 10 樓

是的，我要訂閱 X-CUP 超大盃月刊

☐ 新訂戶一年 12 期（原價NT$1200），優惠價 NT$1000，自　　期至　　期

☐ 續訂戶一年 12 期（原價NT$1200），優惠價 NT$900，自　　期至　　期

☐ 平信　☐ 掛號（需加NT$430）

☐ 購買長松文化雜誌 / 叢書（產品名稱）：

★ 訂購單未註明起訖期數，一律從當期雜誌開始訂閱，不另行通知。
★ 如未知目前雜誌發行期數或欲購買前期雜誌，請來電洽詢。（可放大傳真）　2006.10

▶ 訂戶資料		
☐ 新訂戶　☐ 續訂戶　原訂戶編號：	職業：	學生證號：
訂購者：	☐ 先生 ☐ 小姐 ☐ 公司	
連絡電話：☐ 公　分機　☐ 宅	☐ 行動電話	
傳真：☐ 公　☐ 宅		
寄書地址：☐ 公　☐ 宅　〒______		
電子信箱：		
發票開立：☐ 二聯式　☐ 三聯式 / 統一編號：		
發票抬頭：		
發票地址：〒______		

▶ 請以下列信用卡擇一付款：	
☐ 聯合信用卡　☐ JCB　☐ MasterCard　☐ VISA	
發卡銀行：	信用卡號：____-____-____-____
訂閱日期：　年　月　日	信用卡有效期限：西元　年　月止
申請卡電話：	申請卡住址：
身份證字號：	訂閱金額：
授權號碼：	持卡人簽名：（與信用卡簽名同字樣）

★也可利用下列方式訂閱，即可擁有 X-CUP 超大盃月刊：

劃撥訂閱
請填妥劃撥單至鄰近郵局劃撥
劃撥帳號：19817918
戶名：長松文化興業股份有限公司
並在通訊上欄上註明雜誌第幾期起開始訂閱

ATM 轉帳訂閱
華南商業銀行（008）
帳號：107-10-073392-8
轉帳後請來電確認

信用卡訂閱
請填妥 X-CUP 專用訂購單及訂戶基本資料，沿虛線剪下放大傳真至（02）2541-7406。
傳真後請來電確認

親至公司直接訂閱
請在週一至週五 9:00~18:00 親洽本公司訂閱。地址：台北市中山北路二段 112 號 8 樓之 3（瑞星大樓）

您想要擁有的創意，這裡都有……

XFUNS 放肆創意設計雜誌

XFUNS 放肆創意設計雜誌源自長松文化 1988 年以來之數位經驗，因應數位時代潮流，內容著重引介台灣及全球傑出視覺創意及作品，深入探討海內外華人創作訊息，並與國際同步互動為創刊目的。XFUNS 入圍 2004 年「第一屆金蝶獎平面出版設計大獎」最佳雜誌封面設計與最佳雜誌美術設計兩個獎項，並榮獲之雜誌封面美術設計組榮譽獎。更入圍第二十八屆金鼎獎包括：雜誌出版金鼎獎暨優良雜誌推薦、雜誌編輯金鼎獎、雜誌美術設計金鼎獎三個獎項。

IdN 國際設計家連網雜誌

全球數位創作者的溝通平台—數位設計的專業雜誌 IdN 國際設計家連網，於 1995 年 11 月發行中文版第零號，1996 年元月正式出刊。IdN 國際設計家連網雜誌以設計工作者之角度，敏銳報導國際設計菁華及創作訊息，引介最前進頂尖的設計之作，掌握當前脈動，提供數位設計者彼此觀摩的交流平台。其引領設計觀點的專業出版品質，深得各方好評、廣受讀者肯定，並獲選為設計創作教育之輔助參考教材。

絕對放肆・輕鬆訂購 更多的訂購資訊，立即上網查詢 www.xfuns.com/xfunsmore

長松文化興業股份有限公司　訂購專線：(02) 2511-7257 分機 11　網址：www.xfuns.com

憂鬱或不憂鬱，其實只在一線之間。

陪他抗憂鬱 親情友情 有益病情

親友的一通電話，其實可以幫助憂鬱症病友遠離憂鬱。
罹患憂鬱症的病友，會不自覺地封閉自己，他們不想主動與人交談，甚至排斥人群。而不願意敞開心胸的病友，往往最難復原。所以除了專業的醫師治療，親友也要付出更多的心力。
試著每天打一通電話給病友，講電話的內容可以天南地北，只要病友願意開口聊聊，就是讓他們病情好轉的一大步。就算你再沒空，三不五時的撥通電話，只花你三、五分鐘的時間就可以把溫暖的關懷帶給他們。
撥電話了沒？你的一通電話，可以幫他一步步遠離憂鬱。

【募集微笑9999，陪他抗憂鬱】活動網址：www.magazine.org.tw/sidebyside

指導單位：行政院衛生署　行政院新聞局
主辦單位：台北市雜誌商業同業公會
協辦單位：尖端出版　空中英語教室　青愛社會服務協會　喬傑立 Jungiery　就是這樣有限公司　網路城邦　聯合新聞網
贊助單位：大炎雨晨　DAYEH 大鄴紙業　newtonkids　卡樂彩色製版印刷　金石堂書店　科樂印刷事業　高見文化行銷股份有限公司　康軒文教集團　新學友書局　誠品書店

抗憂鬱大使 5566－許孟哲